Año VI - Nº 64 - 395 Ptas

HOBBY CONSOLAS

Revista ... para consolas



¿Qué juego comprar?

Los mejores títulos para PSX y Saturn

Gratis

Calendario Gigante

Sorteamos

40 «FIFA 97», 40 «DAYTONA CEE», 20 «COOLBOARDERS» y un equipo completo de snowboard



Toriyama, el creador de Dragon Ball, diseña «Tobal Nº1»

Lucha & Rol

De pequeño te e
Ahora desearás

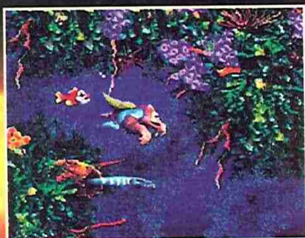
¡EN

DONKEY KONG COUNTRY 3
DIXIE KONG'S Double Trouble!

Tienes muy buenos motivos para ello. Llegan nuevos y numerosos personajes a la legendaria saga de Donkey Kong de la mano de Donkey Kong Country 3. Engorílate y vuelve a tus orígenes junto a Kiddy Kong, el nuevo miembro de la familia Kong.

- 3 Modos de Juego.
- Más de 40 fases.
- Más de 30 nuevos personajes.
- Nuevas características de juego gracias a los Hermanos Osos.







ɛnseñaron que los humanos descendían de los simios.
volver a tus orígenes.

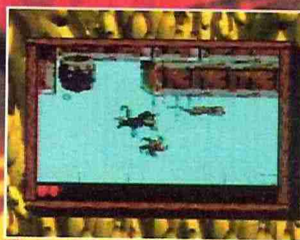
GORILATE!

Y para tu Gameboy, Donkey Kong Land 2. Sumérgete con Diddy y Dixie en la más alucinante de las consolas portátiles y rescata a tu amigo Donkey Kong. Una conversión perfecta de Donkey Kong Country 2 de Super Nintendo para tu Gameboy.

DONKEY KONG LAND 2

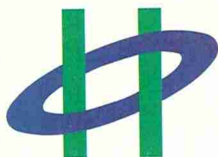
- 45 Fases en 7 mundos (1 secreto).
- 52 Pantallas ocultas.
- 6 Enemigos finales.
- 3 Modos de juego.
- Horas de diversión: Ilimitadas.







Engorílate y vuelve a tus orígenes con la Saga Kong.



HOBBY PRESS

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales:
Domingo Gómez
Amalio Gómez

• • • • • • •

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección:
Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción:
Roberto Lorente
Diseño y Autoedición:
Sole Fungairiño (Jefe de sección)
Abel Vaquero
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Departamento de Sistemas:
Javier Del Val
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Fotografía: Pablo Abollado
Corresponsales:
Nicolas Di Costanzo (Japón)
Colaboradores:
Olga Herranz, E. Lozano, David García y
Sergio Herrera.

• • • • • • •

Redacción y Publicidad:
C/ De los Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes
(Madrid)
Tlf: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Suscripciones: Tlf.: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. De los Reyes (Madrid)
Tlf: (91) 654 81 99
Transporte: BOYACA. Tlf: 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA.
Ctra. de Barcelona Km.11,200
28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

• • • • • • •

Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

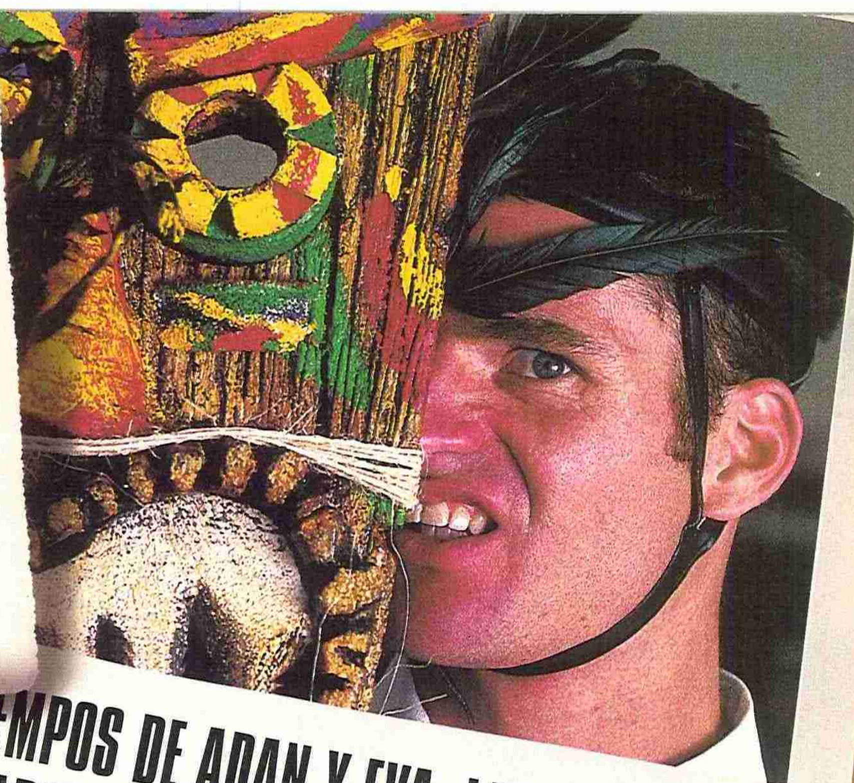
Sumario

Número 64 - Enero 1997



raos.
ucho más fuerte.

fuertes". Góngorus ha tenido visiones llenas de plataformas multidimensionales, deportes hiperreales, arriesgadas misiones, coches alucinantes y combates sin reglas. "Que estos presagios -concluye el vidente- nos sirvan para pasar unas Navidades inolvidables".



...TIEMPOS DE ADAN Y EVA, LAS MANZANAS NO HABIAN SIDO TAN PELIGROSAS.

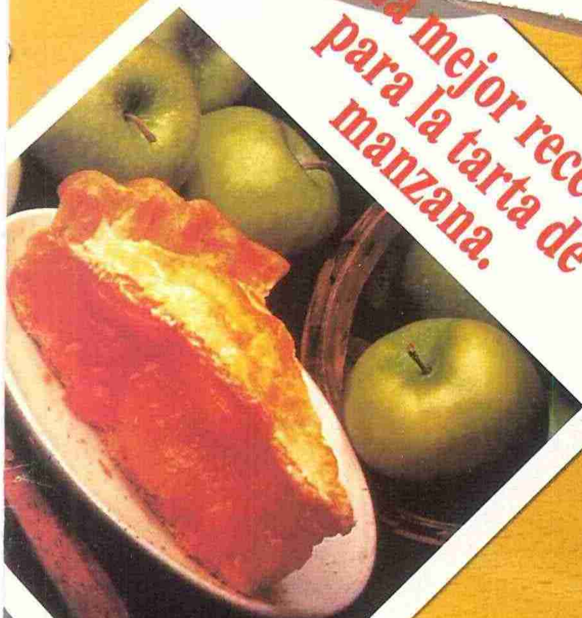
Nueva York. Una ola de destrucción asola el mercado de verduras y fruta norteamericano. Una multitud cubierta con máscaras africanas irrumpe en los puestos, salta sobre las cajas hasta destrozarlas y cuando encuentra manzanas las golpea sin parar. Este fenómeno se conoce como *Crash-bandicootmanía* y se sospecha que procede de un videojuego de nombre similar. "Hoy roban nuestras manzanas, mañana pueden ser nuestras patatas" -dice el dueño de un puesto de fruta-



"Hoy son nuestras manzanas, pero mañana pueden ser nuestras patatas"

"Intenté coger mis manzanas pero fue en vano. Juro que si vuelven, me las comeré todas antes de permitir que las cojan de nuevo". ¡Todos quieren tus manzanas! Los fans de *"Crash Bandicoot"* han aparecido también en España. La asociación de distribuidores pide protección oficial para sus manzanos. Aparentemente morder una manzana ofrece protección, pero no es el final de esta locura. Se desconoce todavía cuáles serán los efectos de ésta sobre el futuro de la manzana española.

La mejor receta, para la tarta de manzana.

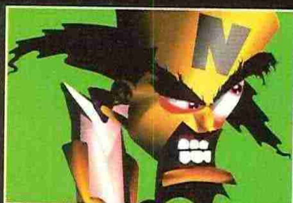




EN TUS MANOS.

puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.











EDITORIAL

Empezamos un nuevo año. Y nuevo en muchos aspectos. Todo indica que los videojuegos van a vivir una segunda juventud, un segundo boom que colocará a nuestro sector, el de todos, en el lugar que se merece. Las ya no tan nuevas máquinas se están vendiendo a la perfección desde la bajada de precios y todos esperan recuperarse de la sequía que se ha vivido durante los primeros meses del año. El interés por las consolas crece y crece y hasta se organizan salones en el Círculo de Bellas Artes; las críticas, aunque "haberlas haylas", bajan de intensidad; las compañías dicen vender bien; los gustos de los usuarios se diversifican al compás de las nuevas corrientes creadoras que ofrecen más y mejor producto... Como invitan las fechas, parece que en nuestro mundillo reinan la paz y la armonía.

Reforzando esta impresión de auge, tenemos que decir que hemos comprobado que para el próximo año, ni PlayStation ni Saturn van a dejar que pase ni un sólo mes sin ofrecernos títulos de calidad. Y a las pruebas nos remitimos: «Tobal Nº1», «Virtual On», «Destruction Derby 2», «CoolBoarders»... son algunos de los buenos títulos que van a aparecer en Enero. Y no queremos ni hablaros de los juegos que se nos avecinan, lo cual se redondea al cien por cien con la aparición, por fin, de N64.

Como veis, el año que se va ha acabado muy bien, pero el que llega no podía empezar mejor.

Por eso, estamos seguros de que los deseos de un Feliz 97 para todos esta vez no van a dejar de cumplirse.

E L S

MOLA

El afianzamiento de la Nueva Generación.



Ya no hay que hablar más de conjeturas: la Nueva Generación de consolas es una realidad completamente afianzada en el mercado.

Sony afirma que va a agotar su stock de máquinas durante estas Navidades y Sega manifiesta que la bajada de precio que ha "sufrido" Saturn le ha hecho vender en algunas tiendas incluso más que su directo rival. De estos datos que nos ofrecen las propias compañías se deduce que la nuevas consolas han cuajado por completo en el mercado y, siendo algo optimistas, podemos decir que en estos momentos la cifra de felices usuarios de PlayStation y SegaSaturn puede andar cerca de los 100.000.

Nintendo, agazapado pero ya menos, dice que tiene previsto vender 70.000 N64 durante el próximo año...

Así la cosas, no podemos menos que felicitar a Sony y a Sega por el trabajo realizado durante este año y desearles a todos que en el 97 vendan aún mucho más.

NI FU NI FA

Quienes critican a Sega por no lanzar apenas juegos para Mega Drive.

Uno de vosotros, avispados lectores, nos ha enviado este mes una carta en la que propone una interesantísima reflexión. Nuestro amigo sale en defensa de Sega ante quienes la critican por editar pocos títulos para Mega Drive y para lo cual se formula la siguiente pregunta: ¿Cuántos títulos creéis que va a sacar Nintendo para Super Nintendo cuando su N64 lleve casi dos años en el mercado?

No hacemos más comentarios y dejaremos que el tiempo hable por sí solo, pero lo cierto es que este lector nos ha hecho reflexionar a todos para llegar a la conclusión de que, efectivamente, quizás Sega ha tenido mucha más consideración con los usuarios de Mega Drive de lo que mucha gente cree.

Por eso, estamos de acuerdo: Ni Fu Ni Fa para quienes lanzan estas críticas.

NO MOLA

Portátiles: nuevas consolas, viejos juegos.



Durante estos días todos nos estamos quedando impactados ante la campaña publicitaria que Nintendo está efectuando con su Game Boy, -especialmente por tierras chiquitistanies-.

Y lo cierto es que nos parece sensacional que Nintendo haga todos estos esfuerzos por conseguir que su maravillosa portátil -que, además, acaba de recibir un nuevo impulso con Pocket Game Boy-, esté más viva que nunca.

Sin embargo, lo que nos gusta un poco menos es que el número de nuevos lanzamientos que se están realizando para ella no esté a la altura de los acontecimientos.

En fin, habrá que revisar detenidamente el amplio y maravilloso catálogo del que dispone esta consola que, en cualquier caso, garantiza horas y horas de diversión.

De la otra portátil, de Game Gear, mejor ni hablamos porque, desgraciadamente, el impulso que está recibiendo Game Boy va a dejar a esta consola en poco más que un buen recuerdo.

ENSOR

• **El vídeo de N64, pero moló más el de "Bola de Dragón" aunque hubiera que pagar más.**
Pues espérate y verás....

• **Las consolas en general y la PlayStation en particular.**
...y la mía en especial.

• **«Broken Sword», bien por Sony.**
Ojalá se sigan sacando aventuras de esa calidad. Y en castellano.

• **Que Mail tuviera su propio stand en el Simo'96.**
La mejor tienda especializada en videojuegos, siempre saber estar a la altura de las circunstancias.

• **El precio actual de las nuevas consolas respecto a hace un año.**
Lástima que los juegos no hayan bajado tanto.

• **La sección "Hobby Classics" y "Trucos a la Carta".**
No sólo de novedades vive el consolero.

• **«Sonic 3D» que no es una mera secuela.**
Brillante colofón para la carrera de Sonic en Mega Drive.

• **¡Vaya par de tías que nos habéis puesto en el concurso de Bust A Move 2¡ !Están buenísimas!**
Pues si la hubieras visto, como nosotros, en "carne y hueso"...

• **Los suplementos (que ya no dais) de los mangas ganadores.**
A la vista del éxito de la edición anterior, convocaremos otro concurso.

• **Las nuevas recreativas como «Virtua Fighter 3» o «X Men Vs Street Fighter».**
Estamos deseando que lleguen a las consolas.

• **El «Dragon Ball Z Legend», a pesar de lo que algunos digan.**
Pues eso.

• **Game Boy Pocket ¡Cabe en todos los sitios!**
Incluso en un pocket.

• **«Super Mario 64»: el mejor juego de la historia.**
Pues cuando lo juegues...

• **Una y otra vez: «Tekken 2» y «F-1».**
De los mejores juegos de la historia.

• **La N64. Me da lo mismo si tarda en llegar o no, con Saturn y PlayStation ya hay bastante.**
Puesto en ese plan, a lo mejor también te gusta N64.

• **Que Psygnosis versione para Saturn.**
Algunas cosas no les han salido demasiado bien, la verdad.

• **Tanta publicidad.**
Pues si a ti Ni Fu Ni Fa, déjalo estar: a nosotros nos pone las pilas.

• **Cierta revista que, por fin, ha cerrado su gran bocaza.**
No la "ha cerrado", se la "han cerrado"

• **"Otaku Manga". No está mal, pero con más páginas sería mejor.**
¿En qué quedamos?

• **Las recopilaciones de juegos antiguos, para eso sigo con la NES.**
Pues a nosotros nos parece una gran idea.

• **La sección "Contrapunto", que se está volviendo monotemática.**
Manda tú una carta y cambia el disco de una vez.

• **Que incluyáis publicidad como el Teletexto de Tele 5 o Ayuda en Acción, que no tienen nada que ver con los videojuegos.**
Tele 5 tiene una sección en el Teletexto patrocinada por Hobby Consolas, dedicada a los videojuegos. Lo de Ayuda en Acción, si no lo entiendes...

• **Que no emitan la serie Bola de Dragón.**
Por eso en Hobby Consolas te ofrecemos la posibilidad de conseguir magníficas películas de vídeo.

• **Las aventuras gráficas sin traducir: imperdonable.**
Estamos contigo.

• **Que no habléis de N64.**
¿Cómorrrrrr....?

• **Que no os marquéis números extra navideños.**
¿Como cuánto de extra? ¿como con 180 páginas y un vídeo de regalo?

- La falta de originalidad en la mayoría de los juegos.
La originalidad, como el perfume, a gotitas.

• **Que no habléis de Pippin.**
Ni del sexo de los ángeles.

• **Que los juegos de Saturn sean tan caros.**
Más o menos como todos.

• **Que no se les haga caso a las 16 bits.**
Nosotros personalmente les hacemos todo el caso que podemos.

• **Que no respondáis algunas cartas.**
A algunas no, a muchas. Nos resulta, de verdad, imposible.

• **Tener todas las revistas recortadas porque no aceptáis fotocopias en los concursos.**
Sí aceptamos fotocopias. Por cierto, aunque en el concurso de este mes de «CoolBoarders» no lo hemos puesto, puedes enviar una fotocopia.

• **La plaga publicitaria, que resta espacio a lo que de verdad nos interesa, dentro de poco os llamaréis "Publicidad y Hobby Consolas".**
¡Ójala. No, ahora en serio...¿te has fijado que cuantas más páginas de publicidad llevamos, más páginas tiene la revista? Nosotros somos los primeros en no dejar que la publicidad quite espacio a la información.

• **Que hayan desaparecido "La Gran Ocasión" y "Hobby Classics"**
Que no hombre, que no... que era una prueba para ver si estáis atentos.

SUBEN

• **PlayStation,** que, al parecer, va a agotar todas sus existencias durante estas navidades.

• **Sega Saturn,** que con su bajada de precio ha conseguido aumentar considerablemente sus ventas.

• **Nintendo 64** que en el Shoshinkai celebrado en Tokio, presentó una serie de juegos alucinantes.

• **Nuestra capacidad de "peloteo"** para quedar bien con todos (aunque sea cierto que se lo merecen).

• **Acclaim,** que, tras haber visto su «Turok» para N64, vuelve a situarse en la cresta de la ola.

BAJAN

• **Las compañías que no traducen sus juegos -especialmente las aventuras- al castellano.**
Reivindicamos el derecho que tenemos de poder jugar con estos sensacionales juegos sin tener porqué aprender inglés o francés al mismo tiempo.

• **Proein,** distribuidora que parece que no se ha dado cuenta muy bien del "bombazo" que tienen para PlayStation, «Tomb Raider».

• **Electronic Arts,** por no haber sido capaces de sacar su «FIFA 97» para Saturn durante estas navidades.

COLABORADORES:
Miguel Angel Romero (Málaga), Rubén Marugán (Madrid), un amigo de Avilés, Albert Puyuelo (Barcelona), Manolo Urquízar (Granada), Sergio Belver (Vizcaya), Francisco José Martínez Ojea (Vizcaya), Raúl Salas Pérez (Asturias), Pablo & Carlos Fernández (Madrid) Gogeta de Motril (Granada), Antonio Mazarrón (Almería), Silvia García Oria (Madrid).



IN THE HUNT
FIFA97
GAME BOY
Disney's
POCAHONTAS
GAME BOY
HYPER TENNIS FINAL MATCH
TUNNEL B1
SEGA SATURN
actua GOLF
AUTOUR DU MONDE
SEGA DRIVE

Kirby vuelve a la Super Nintendo.
OCHO NUEVOS JUEGOS EN UN CARTUCHO DE 32 MEGAS.

La estrella de Nintendo no quiere abandonar a su querida Super Nintendo. A pesar de encontrarnos en una época propicia al relajamiento, Kirby no se duerme en los laureles y ya tiene casi preparado su regreso triunfal. Sus muchos seguidores ya pueden prepararse porque lo va a hacer en Marzo y nada menos que con 8 juegos diferentes que van a venir bien apretaditos en un cartucho de 32 megas de memoria.

En este "megamix" de Kirby se podrá encontrar un poco de todo, desde plataformas clásicas hasta retos de habilidad, pasando incluso por unas pruebas de lucha.

Eso sí, podéis apostar lo que queráis a que nuestro rechoncho héroe rosado va a seguir absorbiendo a todo aquel que se le ponga por delante pase lo que pase.



«Kirby Super Star» será un cartucho en el que se incluirán 8 juegos, ninguno de los cuales ha sido editado anteriormente para Super Nintendo.

Sonic salta a los 32 bits.
LANZAMIENTO EN MARZO DE «SONIC 3D» PARA SATURN.







Ante el parón que al parecer está sufriendo el título «Sonic X-Treme», con el cual el erizo azul iba a efectuar su estreno triunfal en Saturn, Sega ha decidido ofrecer a los usuarios de esta consola otra posibilidad de disfrutar con su héroe de siempre.

El juego elegido será una versión mejorada del «Sonic 3D» que ha sido recientemente editado para Mega Drive, la cual, obviamente, presentará algunas mejoras.

El juego será en su desarrollo y escenarios idéntico al de 16 bits, con la salvedad de que se le han aplicado texturas a todos los elementos que aparecen en pantalla.

La jugabilidad y calidad gráfica de este juego están fuera de toda duda, pero pensamos que la mascota de Sega merecería un juego más original, impactante, rompedor, que le coloque a a la altura que se merece: en lo más alto.



El estreno de Sonic en Saturn se realizará con una versión mejorada del título que hemos visto recientemente en Mega Drive. La incógnita está en saber si va a aparecer también «Sonic Xtreme» y cuándo.

Carta a los Reyes Magos de un usuario anónimo

LA QUINTA COLUMNA

Queridos Reyes Magos:

Como todos los años, os escribo esta carta con la esperanza de que me traigáis al menos algo de lo que os pido.

En primer lugar me gustaría que hicierais lo posible para que las nuevas consolas rebajaran su precio al a mitad. Sí, ya se que es mucho pedir, pero sería la única forma de que me llegaran las tres, en vez de una sola. Aunque puestos a conformarnos, vosotros ya sabéis cuál es la que más me mola...

De paso, a ver si hacéis algo para que pueda vender mi consola de 16 bits a algún despistado, (si es posible al abusón que se mete conmigo en los recreos). Sí, ya se que no está muy bien lo que os pido, pero es que he leído que ya no van a sacar muchos más juegos para ella, y me da tanta pena regalarla...

Por cierto, y esto os lo pido como favor personal, decidles a las compañías que no se inventen más consolas, porque al final me van a volver loco y nunca voy a estar contento con la que tenga.

También me gustaría que todos los juegos que saquen sean como «F-1», «Tomb Raider», «World wide Soccer», «Super Mario 64» o «Jungla de Cristal». Los he visto todos en casa de los vecinos de al lado (que siempre tienen de todo) y la verdad es que he flipado en colores. Y si puede ser, que no cuesten tanto como ahora, para que así no tenga que depender exclusivamente de vosotros, (ni de mis vecinos ricos), cada vez que quiera uno.

Otra cosa. Tal vez vosotros podáis decirles a los que hacen la Hobby, que a ver si se ponen un poco las pilas. No lo hacen mal, pero hay algunas cosas que... bueno, vosotros ya me entendéis: ya les he mandado dos cartas, pero es que no hay manera de que me publiquen una.

Bueno, eso es todo... prácticamente. También querría un Ferrari F40, un puesto de titular en el Madrid y una doble de Cindy Crawford. Pero claro, como me han enseñado mis padres, no hay que ser demasiado ambicioso, así que me conformo con lo de arriba. ¡No tardéis en venir!

PD. Por si las moscas, los coches me gustan rojos, juego de delantero centro y aunque sé algo de inglés, prefiero entenderme en castellano.

Manuel del Campo

«Ringlord Saga 2», muy pronto en tu consola.

A SATURN LE GUSTA EL ROL.

Será en Marzo cuando la propia Sega se encargue de poner a la venta «Ringlord Saga 2», un RPG que cautivará a los seguidores del género por su intrigante argumento y sus virtudes gráficas.

El juego mostrará un estilo muy similar al de «Shining Force 2», presentando los combates como un despliegue de estrategia sobre un tablero en el que iremos moviendo y haciendo actuar a los muchos personajes que pueden unirse a nuestro equipo. Cuando no estemos luchando, disfrutaremos de una aventura dinámica y colorista que nos obligará a hablar, buscar pistas, investigar y recopilar todo tipo de objetos.









Los usuarios de Saturn van a poder ampliar en breve sus ansias "roleras". El interés de esta consola por este género resulta evidente.

Nintendo os abre sus puertas.

GRAN EXPOSICIÓN DEL 19 DE DICIEMBRE AL 4 DE ENERO.

Nintendo España quiere que todos podáis descubrir con vuestros propios ojos las interesantes novedades que tiene preparadas para el año que viene .

Con esta intención han organizado el "Show Room", una exposición en la que habrá a disposición de los asistentes 34 consolas N64, 38 SNES, 8 Super Nintendo con Super Game Boy y 21 Game Boy Pocket. En total habrá 101 puestos de juego en los que os podréis encontrar, entre otros, títulos tan alucinantes como «Super Mario 64», «Super Mario Kart64», «Shadows of the Empire» o «Wave Race 64» y todas las novedades de SNES y Game Boy.

Si estáis interesados en este asunto tenéis que saber que el "Show Room" va a celebrarse en el edificio situado en el Nº39 del madrileño Paseo de la Castellana, entre los días 19 de diciembre al 4 de enero del 97. Para evitar aglomeraciones existirá un sistema de sesiones (4 al día de 2 horas de duración) con cita previa para la que tendréis que contactar con el Club Nintendo en el teléfono: (91) 319 22 44. ¡Vamos, llamad! ¿a qué estáis esperando?

«The Incredible Hulk», en breve.

NUEVO VIDEOJUEGO CON SUPERHÉROE INCLUÍDO.

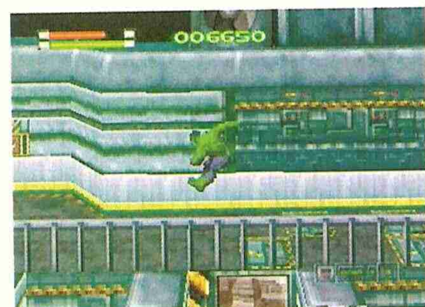


El juego de Acclaim «The Incredible Hulk», -protagonizado por el súper héroe verde también conocido por La Masa-, está a punto de llenar las estanterías de las tiendas de todo el país.

Este título tiene prevista su salida tanto en Saturn como en PlayStation y en esencia se tratará de un "beat'em up" que se desarrollará sobre un mapeado 3D de gran calidad.

Por su parte el protagonista del compacto, (tan grande y verdoso como de costumbre), poseerá una generosa dosis de renderización que le dará un aspecto de lo más real y con el que entusiasmará a sus fans.





Back Forward Home Reload Images Open Print Find Stop

Welcome What's New? What's Cool? Questions Net Search Net Directory

Internet online

Juegos violentos.

El Instituto Nacional de Medios y la Familia de USA acaba de publicar un informe en el que se critica la excesiva violencia de algunos videojuegos que se supone están al alcance de los menores de edad. Dentro de este informe se facilitaba una lista a la que ellos mismos llamaron "The Dirty Dozen" (la docena sucia) en la que se incluían los juegos con "mayor carga de violencia y otros aspectos cuestionables", (según sus propias palabras),. Aquí tenéis la lista. Sacad vuestras propias conclusiones: Doom, Fighting Vipers, Killer Instinct, Krazy Ivan, Mighty Morphing Power Rangers, Mortal Kombat, Primal Rangers, Resident Evil, Revolution X, Street Fighter II, Virtua Cop y Virtua Fighter 2. Se han olvidado de Los Pitufos.

El sector de los videojuegos vive una segunda juventud.

US Videogame Market (Retail Dollars)

Year	Millions of Dollars
1991	$3,516
1992	$4,081
1993	$4,549
1994	$3,768
1995	$3,070
1996	$3,581

NEXT Generation — Source: TRSTS Data

Según un estudio reciente publicado por el mercado de estadísticas de Washington DC, las ventas de hardware y software en el sector de las videoconsolas durante Octubre del 96 se han incrementado en un 31% con respecto al mimo mes del pasado año. Está impresionante subida supone el mayor boom del sector tras el acaecido en el año 93, con la llegada de Mega Drive y Super NES. La revalorización de este mercado, que durante los dos últimos años había descendido alarmantemente, es una consecuencia directa del asentamiento definitivo de las tres nuevas consolas: Saturn,. PlayStation y N64, y el abandono casi definitivo a las 16 bit. En este estudio se afirma también que a finales de este año está cifras podrían incrementarse en un 16,5% más.

La versión para Saturn de «Virtua Fighter 3» se venderá junto a un cartucho.

Según informaciones llegadas de Japón, la versión doméstica de «Virtua Fighter 3» podrá adquirirse junto a un cartucho que ayudará a conseguir una calidad más cercana a la recreativa. Se trata de una posibilidad opcional, ya que el CD del juego se venderá independientemente. Con este cartucho, se rumorea que el juego podría alcanzar un precio total cercano a los 150$ (unas 17.000 pts), aunque su nivel técnico alcanzaría cotas sorprendentes.

«Final Fantasy VII» no saldrá para N64.

Sony y Square acaban de firmar un acuerdo por el cual se garantiza que el juego «Final Fantasy VII» jamás tendrá una versión en N64. Este acuerdo no significa que Square no vaya a realizar nunca ningún juego para la nueva consola de Nintendo, pero actualmente parece una circunstancia poco probable.

En Rusia también juegan con PlayStation.

Rusia se ha convertido en el último territorio en el que Sony ha lanzado su consola de videojuegos. La compañía ha colocado las primeras 3.000 unidades en Moscú, y espera continuar el desembarco en otras importantes ciudades rusas. Sony ya había lanzado su consola en otros países de Europa del Este como Polonia, República Checa y Hungría.

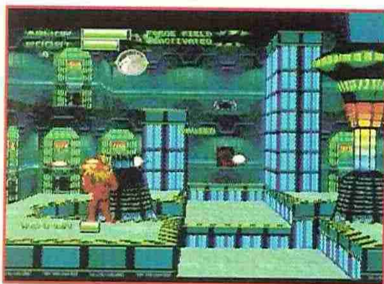
Acclaim premia a sus usuarios.
«IRONMAN & X-O MANOWAR» LLEGA CON REGALO.

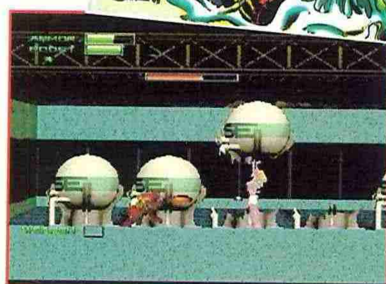
Agradable sorpresa la que se van a llevar los que que compren el juego de Acclaim «Ironman & X-O Manowar» para Saturn o PlayStation.

Junto al reluciente "beat'em up", vais a encontrar un cómic a todo color que incluye una aventura completa de... exacto, lo habéis adivinado, de Ironman.



De esta forma Acclaim os agradece vuestra confianza y os invita a repetir en el videojuego las hazañas del hombre metálico que leáis en el cómic. La idea nos ha encantado. A ver si Pamela Anderson se anima a hacer un juego con Acclaim...





Descubrimos al primer español que prueba una N64.
VIAJÓ A JAPÓN GRACIAS A «SECRET OF EVERMORE».

Aquí tenéis al primer españolito (después de nosotros, je, je,) que ha podido probar una N64. Su nombre es Miguel Lucas de Mora, tiene 14 años y gracias a la promoción "Viaja a Japón con Secret of Evermore", que realizó Nintendo España con este juego, este toledano de Villaseca de la Sagra ha ido a tierras niponas completamente "de gorra", (la de Mario).

Durante 8 días este mozalbete ha visitado en compañía de sus padres los lugares más bellos del País del Sol Naciente, con el aliciente añadido de saber que a su regreso al hotel tenía para él solito una N64 en la que descargar las emociones de la jornada.

¡Enhorabuena Miguel! Los otros 1.944 participantes en esta promoción se habrán "alegrado" mucho por ti.



Off The Record

"He recibido cartas de niños pequeños que dicen que ya han conseguido 120 estrellas en Mario 64. ¡Algunos chavales de guardería son mejores que yo en «Super Mario 64»!"
Sigheru Miyamoto, responsable del software de N64 y creador de Mario en entrevista concedida a HC durante el Shoshinkai.

"El juego que más hemos vendido hasta el momento para PlayStation ha sido «F-1», con casi 20.000 unidades".
María Jesús López, Directora General de Sony Computer Entertainmet España.

"La mejor forma para relajarme es jugar a mi nuevo videojuego de tenis con Seedorf, en la habitación del hotel donde estamos concentrados".
Roberto Carlos, jugador del Real Madrid en diversas emisoras de radio.

"España me ha gustado mucho, pero sobre todo sus mujeres, me he enamorado de todas ellas".
Jun Taniguchi, asistente de producción de AM Anex, en declaraciones a Nicolas Di Costanzo tras regresar de su viaje a España.

"En estos días la gente que viene a nuestras tiendas nos está pidiendo «FIFA 97», «FIFA 97» y «FIFA 97»".
Pablo Crespo, Director General de Centros Mail.

"La bajada de precios ha funcionado muy bien, y en algunos comercios se han vendido por primera vez más Saturn que PlayStation".
Ángel Sánchez, Director General de Sega España.

Las tiendas Centro Mail siguen su expansión.

Este mes se han abierto 6 nuevos Centros Mail.



La mayor cadena de tiendas dedicada a los videojuegos en nuestro país sigue creciendo a pasos agigantados. Las tiendas Centro Mail cada vez son más habituales en nuestras ciudades y al ritmo que llevan no tardarán mucho en estar en toda España y parte de extranjero. Como muestra un botón: seis nuevos locales se acaban de abrir en Sabadell, Gijón, Tenerife, Centro Comercial La Vaguada (Madrid), Mataró y Alcorcón. Con estos nuevos centros, la red de franquicias llega a la nada despreciable cantidad de 43 tiendas repartidas por España, Portugal y Argentina. Si queréis saber cuál es la más cercana a vosotros, sólo tenéis que llamar al Tlf: 902 17 18 19.

Después del éxito en 16 bits.

«ISS Deluxe» llega a PlayStation.

Konami pondrá muy pronto a la venta una nueva versión de «International Superstar Soccer Deluxe». Visitadas ya las dos 16 bits, en las que ha obtenido un enorme éxito, este juego salta ahora a PSX, aunque no mostrará apenas novedades en su aspecto. Es decir, que el juego seguirá siendo el mismo de siempre, divertido y bien animado, pero alejado del alto nivel gráfico alcanzado por otros simuladores de Nueva Generación.

Este lanzamiento no evitará que la propia Konami ponga a la venta hacia Marzo «Goal Storm 2» para PlayStation, juego que en este caso sí que promete aprovechar las posibilidades técnicas de las 32 bits.





Los menús estarán un poco más cuidados, pero el aspecto gráfico general será prácticamente igual al mostrado en las 16 bits.

Nueva pareja de héroes en playStation.

BMG nos trae «Firo & Klawd».

Dos nuevos héroes urbanos llegan al universo Playstation dispuestos a hacerse un hueco entre los grandes: un Gorila policía y un gato callejero. Ellos se llaman «Firo & Klawd» y son los protagonistas de un juego de acción realizado por BMG que va a causar sensación en los próximos meses.

Perspectivas isométricas, mucho ritmo, escenarios coloristas y opción para dos jugadores simultáneos serán sus principales características. Su llegada a las tiendas está a punto de producirse aunque por motivos de tiempo no hemos podido analizarle en profundidad. Será en el número que viene.



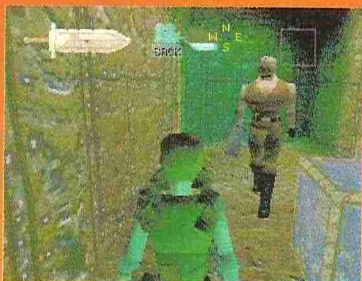


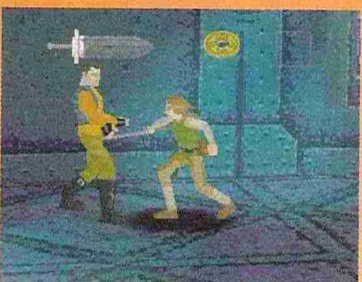


Telstar en plan aventurero.

«Excalibur 2057» para Playstation.







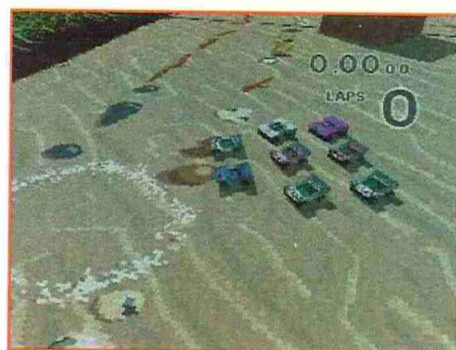
Si tenéis una PlayStation, inquietudes aventureras y muchas ganas de divertiros Telstar va a poner a vuestra disposición un juego de esos que hacen que las horas pasen volando. «Excalibur 2057» será una aventura tridimensional con mucha acción. Vendrá a ser parecido a «Tomb Raider» estéticamente, pero ambientado en una era en la que conviven las historias de espada y brujería con la tecnología espacial. Vamos, un argumento de lo más propicio para disfrutar horas y horas pegados a la pantalla. Ahora que ya os hemos dejado con la miel en los labios os diremos que la distribución correrá a cargo de Proeinsa y que su fecha de salida no está confirmada todavía pero no se retrasará mucho.

Codemasters calienta motores.

«Micromachines V-3» se acercan a PSX.

Después de muchos retrasos ya parece confirmado el lanzamiento de «Micromachines» en PSX. El divertido juego de Codemaster se pondrá a la venta en Marzo y será Proein la encargada de distribuirlo. El juego nos mostrará las excelencias de este clásico título adaptadas a las 32 bits con espectaculares entornos 3D. Disfrutaremos hilarantes pistas llenas, como es habitual, de humor e imaginación.







Sony se hace analógica: *Siguiendo la moda empezada por Nintendo con el mando de su N64 y secundada por Sega, PlayStation tendrá dentro de poco un mando analógico que con un diseño parecido al original al que se le han añadido dos pequeños joysticks analógicos, colocados uno bajo el select y otro bajo el start, más o menos. Por el momento se han visto en tres colores, negro, blanco y gris.*

Módem para N64: *Según parece, Seta tiene previsto sacar un cartucho para N64 con un Módem que permitiría jugar vías telefónica con otros usuarios. Todavía no es más que un rumor.*

El miedo puede llegar a Saturn: *Parece ser que Capcom trabaja en una versión para Saturn de su genial «Resident Evil». Los rumores indican que el jugo cubrirá el período entre la primera y segunda parte de «Bio Harzard», nombre japonés de «Resident Evil».*

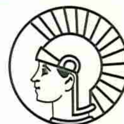
Nuevo programa de radio dedicado a videojuegos: *se llama "Otaku Players" y pueden escucharlo los martes a las cinco de la tarde todos los jugones de Madrid que seleccionen en su dial Radio Las Aguilas en el 106.3 de la FM. Seguros que os mantienen del todo informados.*

Otro juego de Goku: *La serie televisiva Dragon Ball GT ya ha inspirado un nuevo videojuego del mismo título. Poligonal y tridimensional, el juego romperá con todo lo anterior. Prometemos dar más información e imágenes. Por cierto, la versión francesa de «Dragon Ball Hyper Dimensions» no va a tener el modo historia de la versión japonesa, lo que nos hace suponer (casi asegurar) que nosotros aquí tampoco podremos disfrutarlo. Además, la fecha de lanzamiento, prevista inicialmente para enero puede ser retrasada.*

PlayStation ya ha producido más de 1 billón de $: *Según la revista "PSX Power", las ventas de hardware y software de PlayStation desde que se puso a la venta en Septiembre de 1995 ya han engrosado las arcas de Sony en más de 1 billón de dólares. Las altas esferas de Sony esperan que esa cifra se incremente durante estas Navidades, en las que se presagian unas ventas altísimas.*

Se confirma la asistencia de los grandes del sector al "I Salón del Videojuego" que se celebra en el Círculo de Bellas Artes de Madrid.

UNA EXPOSICIÓN QUE NO TE DEBES PERDER.



Como dice la compañía organizadora, Bandaluz, este será "un salón con vistas al ciberespacio". En él podréis disfrutar de una exhibición de más de cien juegos, asistir a conferencias, participar en campeonatos y talleres y votar a nuestro juego favorito. Como ya os anunciamos, el salón se está celebrando de los días 23 al 29 de diciembre, ambos incluidos, en el Círculo de Bellas Artes de Madrid.

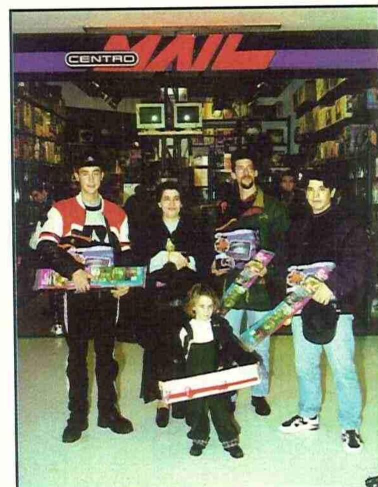
El precio para entrar será de 500 pts, aunque por 1500 podréis haceros con un abono que da derecho a asistir a todas las conferencias y a una sesión de taller. Estas son algunas de las actividades de las que podréis disfrutar:

- En la Sala Goya: exposición de más de 100 videojuegos de última generación para PC y consolas. Podéis encontrar títulos de Electronic Arts, Microsoft, Disney Interactive, Sony Computer, Proeinsa, Virgin, Sega, Arcadia, Erbe y Dinamic Multimedia.
- Concurso diario de ajedrez y Campeonato de videojuegos. Las finales se disputarán el domingo 29.
- Del 23 al 28 se podrá disfrutar del taller "Cómo se hace un videojuego"
- El día 23 habrá una mesa redonda sobre "La Historia del videojuego" moderada por Hobby Press.
- El día 26 se descubrirán en charlas tipo "Así se hizo" los secretos de juegos como «PC Fútbol 5.0» o «Blade».
- El día 27 se nos explicará "La producción del videojuego"
- El día 28 se hablará de películas interactivas en la charla "Del cine al videojuego".

¿Los videojuegos son cosa de hombres?

FLAMANTE GANADORA DEL CONCURSO «BUST A MOVE 2»





El nuevo Centro Mail situado en La Vaguada de Madrid fue el escenario de la final del concurso «Bust A Move 2» Organizadores, finalistas y ganadora (acompañada por su inseparable hija) posaron con sus premios así de satisfechos.

El pasado 14 de diciembre se celebró en uno de los Centros Mail de Madrid la gran final de concurso «Bust A Move 2» organizado por Acclaim, Arcadia, Centros Mail y Hobby Press.

Desmitificando eso de que las consolas son cosa de niños, el participante más hábil explotando burbujas fue una ama de casa, María Angeles Calvo Ballester, madrileña de 33 años que superó a sus tres contrincantes con el handicap añadido de que su hijita quería jugar con mamá a toda costa.

La flamante triunfadora se llevó a casa un TV con vídeo, una consola Saturn y un «Bust A Move 2». El finalista fue Patxi Andueza de Pamplona, quien recibió como premio una Saturn y un «Bust A Move 2», el mismo premio que se llevaron a casa el tercer y cuarto clasificado, José Luis Neira (Madrid) y José Ignacio Palon (Burgos). Las fases previas del concurso se llevaron a cabo en los Centros Mail distribuidos por toda España, donde se congregaron miles de participantes. Nuestra enhorabuena a todos, especialmente a Angelines.

Mejora tu consola

Bien. Ya tienes tu nueva consola y unos cuantos juegos. Y ahora te das cuenta de que te faltan algunas cosillas para poder sacarle el máximo partido a todo lo que tienes. Pues aquí está Hobby Consolas para orientarte y ofrecerte una selección de los mejores periféricos que puedes encontrar actualmente para Saturn y PlayStation. De nada.

Adaptadores

Adaptador 6 jugadores



Ideal para jugones con muchos amigos y para amantes de los juegos deportivos. Con este aparatito podrán compartir emociones hasta 6 jugadores a la vez. Distribuido por Sega.

Precio: 6.490 pts.

Multi-tap



Se conecta al puerto del pad y permite la participación de hasta 5 jugadores simultáneos. Si conectamos dos Multi-tap podrán participara hasta 8 jugadores. Es ideal para juegos deportivos.

Precio aprox: 5.500 pts

Pistolas

Predator



Siembra el pánico entre los malvados con esta pistola multisistema. Incluye opciones tan interesantes como autorecarga o efectos luminosos tras cada disparo. Distribuida por Electronic Arts, es compatible con Saturn y PlayStation.

Precio: 7.990 pts.

Virtua Gun



El complemento ideal para los juegos de la serie "Virtua Cop". Si no la conseguiste con la primera entrega, ahora puedes enmendar tu error. La pistola que Clint Eastwood querría para sí.

Precio: 11.990 pts. con Virtua Cop 2'.

Multimedia

Sistema Operativo Photo CD



Carga este compacto en tu Saturn y podrás ver en la tele todas las fotos que tengas en formato Photo CD. Tu consola convertida en un álbum de fotos pero con posibilidades multimedia. Distribuido por Sega.

Precio: ND.

Tarjeta Vídeo CD



Enchufada en la parte posterior de tu Saturn (donde está la pila) convierte tu consola en un vídeo de calidad digital que permite realizar múltiples efectos en las películas. Compatible con el catálogo para CDi de Philips. Distribuido por Sega.

Precio: 29.900 pts.

Control Pads

Control Pad 3D



Combina en un mismo mando las ventajas del pad digital y la precisión del analógico. Si te gusta el juego «Nights» deberías pensarte muy seriamente la compra de este pad. Dispone de botones L y R colocados a modo de gatillos. Distribuido por Sega.

Precio: 4.990 pts.
12.990 pts. con Nights.

Mando PSX



Para disfrutar a tope de tu PlayStation deberás hacerte pronto con un pad adicional. La opción más sencilla es el mando original de Sony. Cómodo y de fácil manejo es compatible, por supuesto, con todos los juegos.

Precio aprox: 4.200 pts.

Mouse



Ideal para aventuras gráficas, wargames y juegos de estrategia. Se vende junto con una alfombrilla con el logo de PlayStation y es compatible con muchos juegos, entre ellos, «Doom», «Myst», «MundoDisco»...

Precio aprox: 4.200 pts.

NeGcon



Lo más curioso de este mando es que se gira por la mitad para proporcionar un control extra en los juegos de carreras y lucha. Al ser analógico recoge las diferencias de presión, es decir, cuanto más aprietes el botón mayor será el efecto. Es compatible con todos los juegos que incluyan el logo en la caja, entre otros, «Destruction Derby», «Ridge Racer», «WipeOut»...

Precio aprox: 6.490 pts.

Pad Infrarrojos



Consta de un emisor que se conecta a los dos puertos de Saturn y de dos pads receptores que te permiten jugar a una distancia más que aceptable de la consola. Además, te libras de los líos de cables... Distribuido por Sega.

Precio: 7.990 pts.

Terminator



Este pad digital de ocho botones tiene la peculiaridad de contar con indicadores luminosos que muestran qué botón se está utilizando en cada momento. Cuenta con función de ralentización y su diseño es de lo más espectacular que podéis encontrar. Es de Logic 3 y lo distribuye E.A.

Precio: 4.990 pts.

Saturn Pad 6



Seis interruptores nos permitirán seleccionar la función autodisparo o turbo de cada uno de los botones de manera independiente. Incluye función ralentizadora. Distribuido por Arcadia.

Precio: 2.990 pts.

Control Pad



Una de tus primeras adquisiciones si te gusta jugar en compañía de amigos. Tus juegos deportivos te agradecerán la elección (y tu hermanito también) Distribuido por Sega.

Precio: 2.990 pts.

Specialised AsciiPad



Cómodo de agarrar y muy manejable, la gran ventaja de este pad distribuido por Sony son los múltiples interruptores con los que cuenta y que nos permitirán activar funciones como turbo disparo, auto disparo y cámara lena.

Precio Aprox: 5.000 pts.

PSX Pad 8



Además de los botones de un pad normal, este mando de Funsoft oculta un botón en la parte posterior que nos permitirá seleccionar, de manera independiente, las funciones de autodisparo, turbo y ralentización sin separar los dedos del disparador. Esta interesante oferta la pone a tu disposición Arcadia.

Precio: 2.990 pts.

Ampliaciones de Memoria

Back Up Memory



Si tu Saturn está hasta arriba de partidas guardadas, este cartucho te salvará el pellejo con 4 megas extras. Si lo acoplas al puerto de expansión de tu consola ya no correrás riesgos con tus juegos más difíciles. Distribuido por Sega.

Precio: 7.990 pts.

Disk Drive



Guarda tus partidas en diskettes de 3'5 pulgadas como si tu PlayStation fuera un ordenador. Capacidad de almacenaje sin límites (unas 15 partidas por diskette). Distribuido por Centros Mail.

Precio: 13.990 pts.

Memory Card Plus



Ocho veces más rápida que una tarjeta corriente, con opción de borrado a alta velocidad y con capacidad para más de 120 partidas en sus 8 megas. Distribuido por Centros Mail.

Precio: 6.990 pts.

Memory Card



Gracias a esta pequeña tarjeta de Sony podremos grabar los datos de los juegos que nos lo permitan. Imprescindible para jugar aventuras gráficas o conservar records. Los datos de una tarjeta pueden copiarse a otra para intercambiar datos. Almacena hasta 15 partidas (64 Kb) y el acceso es rapidísimo. Imprescindible.

Precio Aprox: 3.500 pts.

Volantes

Arcade Racer



Si te haces con este volante ya sólo te faltará el casco y los guantes para sentirte como Carlos Sáinz en medio de un rally. Tus juegos de carreras nunca volverán a ser lo mismo con él. Distribuido por Sega.

Precio: 9.900 pts.

Performer Turbo Whell



Tu PlayStation nunca ha estado tan cerca de convertirse en un coche de verdad. Volante deportivo con varios botones para cambiar de marcha o seleccionar las vistas, y como extra, unos pedales para controlar acelerador y freno. «Ridge Racer», «WipeOut» o «F-1» por ejemplo, te lo agradecerán.
Sólo podrás encontrarlo en Centros Mail.

Precio: 11.990 pts.

Joysticks

AsciiStick



Este joystick de Sony se hace imprescindible para los seguidores de la lucha y los arcades en general. Es un mando robusto de microinterruptores que junto a los botones normales ofrece opciones de turbo y auto-disparo y un interruptor para ralentizar la acción.

Precio Aprox: 8.400 pts.

Analog Joystick



Cuenta con dos mandos diseñados para conseguir una máxima sensibilidad en el control. La palanca analógica está dotada de un pequeño pad digital a la altura del dedo pulgar, lo que permite diversificar las acciones a realizar simultáneamente. Ideal para simuladores de vuelo, juegos de lucha y "shoot'em up".

Precio aprox: 10.500 pts.

Virtua Stick



Palanca metálica, 8 botones, posibilidad de disparo rápido y toda la emoción de las máquinas recreativas. El mejor compañero de tus arcades. Distribuido por Sega.

Precio: 6.990 pts.

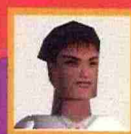
Conexiones

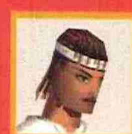
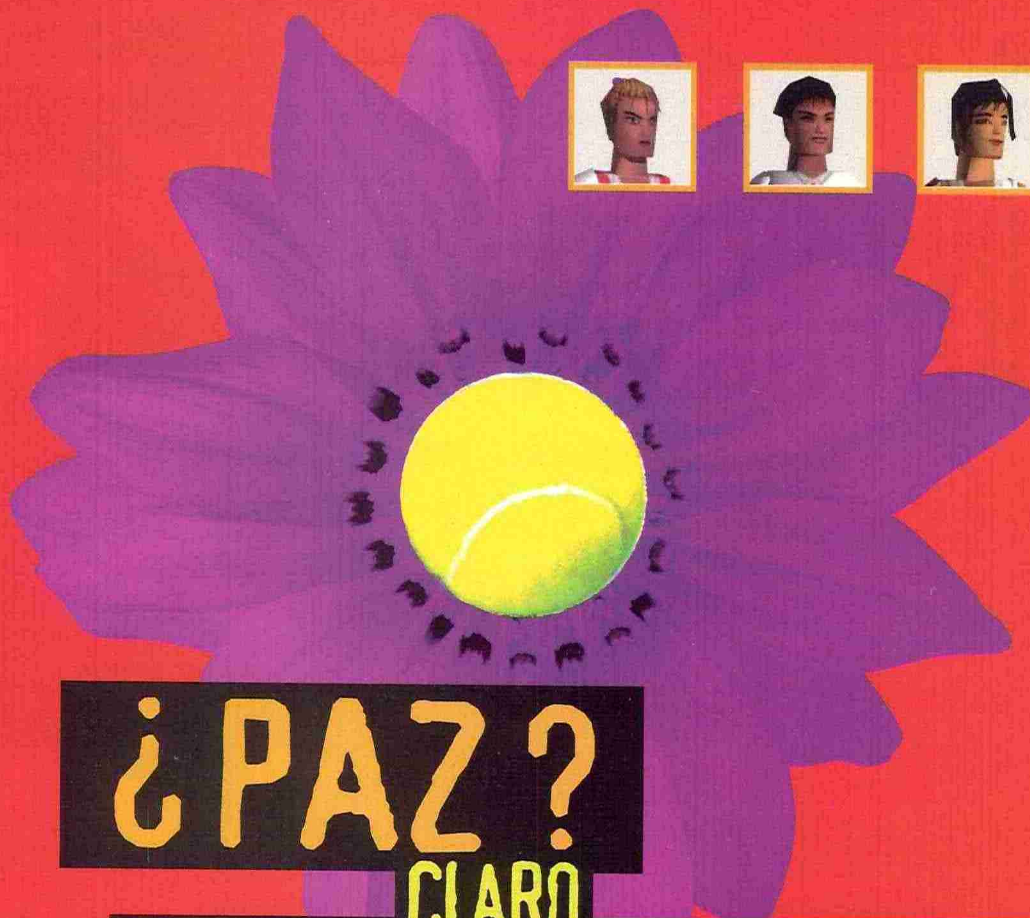
Link Cable



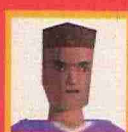
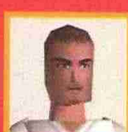
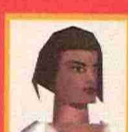
Permite conectar dos consolas para jugar a la vez. Son necesarias dos TV, dos consolas y dos juegos para disfrutar de una sensación semejante a las recreativas. Es compatible, entre otros, con «Wipeout», «Destruction Derby», «Doom», «Ridge Racer», «F-1» y todos los que lleven su símbolo en la caja.

Precio Aprox: 3.500 pts

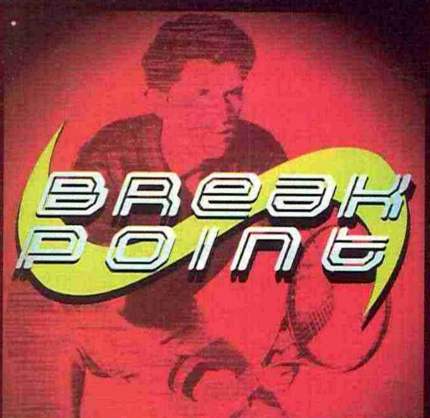



¿PAZ?
CLARO
¿COMPAÑERISMO?
POR SUPUESTO.

¿AMOR?
TE HAS EQUIVOCADO DE PISTA

BREAK POINT. EMOCIONES RADICALES.







ocean
http://ocean.co.uk

PlayStation

PC CD ROM

La versión de PlayStation es distribuida por Sony Computer Entertainment, una división de Sony Electronic Publishing Spain S.A. c/ Hernández de Tejada 3. 28027 Madrid.

TETSUYA MIZUGUCHI



Este joven de aspecto despistado es el creador de algunos de los mejores videojuegos jamás vistos: «Sega Rally», «Manx TT», «Sega Touring Car»... Mizuguchi es el auténtico Rey Midas de Sega, un genial realizador cuyo nombre aparecerá grabado con letras de oro en la Historia de los videojuegos. Hace unos días estuvo en Madrid y tuvimos la oportunidad de conocerle un poco mejor.

Posiblemente el mejor programador del momento. Posiblemente...



Mizuguchi se lo pasó en grande echando un vistazo a nuestra revista. A pesar de no entender absolutamente nada, pudo comprobar que su presencia es habitual en nuestras páginas.

Con un curriculum como el que tiene Mr. Mizuguchi, cualquiera podría suponer que estamos ante el típico "yuppie" japonés. Pero no, al contrario, esa impresión desaparece tras cruzar con él unas cuantas palabras y comprobar que es todo amabilidad y sencillez. Más que con ese impecable traje con el que nos recibió, su figura parece ligada a la gorra y los pantalones cortos con los que le "cazamos" hace unas semanas en plena preparación de «Sega Rally».

Dejando a un lado consideraciones sobre el aspecto de Mizuguchi, lo cierto es que la influencia de este personaje dentro de Sega es tal que se ha permitido el lujo de crear su propio departamento de desarrollo, AM Anex, algo insólito en la compañía japonesa.

"Hemos decidido formar un departamento por nuestra cuenta, ya que en AM#3 había mucha gente trabajando, unas 100 personas, y eso significa muchas ideas, muchas propuestas, y es difícil llegar a concretar algo. Aquí somos sólo 16 hombres trabajando y todo resulta mucho más fácil"

¿Sólo hombres? (Carcajada general)

"No, también mujeres. Hay cuatro mujeres trabajando con nosotros, pero ninguna es programadora, son diseñadoras."

A pesar de esta ayuda femenina, parece poca gente en comparación con la multitud de los otros departamentos.

"Con este equipo creo que podemos hacer uno o dos juegos al año. Claro que yo preferiría hacer sólo uno en beneficio de la calidad, pero es algo impensable. Nos debemos a nuestra empresa y a nuestro público".

A la cita, celebrada en las oficinas de Sega en Madrid, ha llegado acompañado de Jun Taniguchi, un estrecho colaborador suyo en AM Anex que también tiene muchas cosas interesantes que decir.

"Nuestro primer trabajo como AM Anex ha sido «Sega Touring Car», pero sólo llevamos cuatro meses en este departamento. Ha sido un trabajo contra reloj, muy duro, hemos pasado muchas noches sin dormir para poder acabarlo en el plazo previsto".

Si en cuatro meses han sido capaces de hacer un juego así, ¡qué no harían en un año! Aunque quizás la conversión de este juego para Saturn, -proyecto en el que actualmente

están inmersos-, les cueste un poco más.

"Todavía no sabemos cuando estará listo, pero esperamos que sea pronto", aclara Taniguchi, aunque en seguida toma la palabra su jefe para describir el proceso.

"En la conversión de «Sega Touring Car» para Saturn está participando un grupo de personas en el cual nos encontramos. No se trata de AM Anex ni de un departamento en concreto, sino de una serie de colaboradores encargados de realizar este trabajo. Por supuesto que está implicada gente de AM Anex, pero las personas principales pertenecen al departamento de consolas. Ni siquiera es el mismo equipo que realizó la conversión de «Sega Rally». Sí coinciden algunos nombres, como el mio y el de Taniguchi, pero no es el mismo equipo.

Resulta que el tío es un fanático de los Rallies, y conoce a un montón de pilotos, incluido a Carlos Sáinz.

"Es un gran tipo, muy simpático, lástima que haya llegado a acuerdos con Nintendo y Sony", explica sonriendo.

Tal vez esa sea la razón de no haber incluído el Ford Escort Cosworth de Sáinz en «STC»

"Creemos que los cuatro coches que están incluidos representan a los turismos de todo el mundo. Mercedes, Opel, ALfa Romeo y Toyota son marcas que conoce todo el mundo y estos modelos seguro que son el sueño de muchos conductores. Otras marcas no tuvieron imaginación para incluir un modelo suyo en este juego. Además, el modelo de Carlos no me parece uno de los mejores."

Ahí queda eso.

Le gusta la velocidad.

No hay que ser ningún lince para darse cuenta de que siente una gran predilección por la velocidad: «Sega Rally», «Manx TT», «Sega Touring Car»...

"A mí me gustan mucho los juegos de coches, pero no sólo a mi, sino a todo el staff. Los juegos de coches hablan un solo idioma, se trata de un género que gusta en todo el mundo y al que todo el mundo puede jugar. En los simuladores no hay idiomas, cualquiera puede entenderlos".

"Preferiría hacer sólo un videojuego al año en beneficio de la calidad. Pero eso es algo impensable. Nos debemos a nuestra empresa y a nuestro público".

Le hemos tocado la fibra sensible:

"A vosotros seguro que os gusta conducir, y pilotar coches de carreras, y es algo que le pasa a casi todo el mundo."

¿Y la lucha?

"Sí, AM2 realiza grandes juegos de lucha, pero se trata de un departamento enorme que puede realizar muchos juegos al año. Por eso puede abordar tantos géneros como se proponga". Está embalado...

"A mi también me gustan los juegos de lucha, pero más sangrientos", dice entre sonrisas con mucha ironía. **"Tal vez programe algún juego de lucha en el futuro, pero es algo que se debe estudiar mucho. No sólo hay que pensar en qué juego me gustaría hacer, sino en cuál puede ser más interesante para mí y para el público. No es cuestión de hacer lo primero que se te venga a la cabeza".**

¿Arcade o consolas?

Desde luego no se puede decir que se prodigue mucho en Saturn. De momento, tan sólo «Sega Rally» y ahora «Sega touring Car».

"Saturn impone más límites. Es más difícil trabajar para esta consola en comparación con el Model 2". Se le ve con ganas de sincerarse. *"Las máquinas arcade presentan juegos que están obligados a divertir durante cuatro o cinco minutos. La gente entra a un salón, juega y se va. Saturn es una máquina de juegos muy especial, ya que tiene que divertir a la gente en sus casa durante muchas horas y eso hace que los juegos tengan que ser realmente buenos y duraderos.*

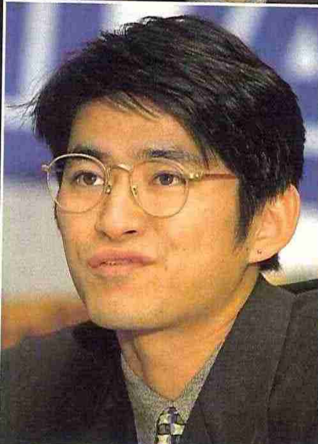
¿Y el PC?.

"Creo que el PC es una máquina mucho más



Jun Taniguchi, que también asistió a la reunión, es asistente de producción en AM Anex y un estrecho colaborador de Mizuguchi.









"En los videojuegos sucede como en las películas, la gente conoce a los directores, a los actores, pero al final lo que les interesa es que les guste la película. Me parece bien que la gente sepa quién hace los juegos, pero no debemos olvidar que en realidad somos Sega. De todos modos la popularidad me hace muy feliz ¿A quién no le gusta ser famoso?

Tetsuya Mizuguchi

orientada a otras funciones como escribir, conectarse a Internet, enviar e-mails, aunque también sirve para jugar, pero es un concepto distinto."

Se ha visto obligado a hablarnos de sus preferencias.

"En realidad yo prefiero trabajar en juegos arcade. Pero no se trata de eso. Nosotros intentamos siempre que el juego sea lo más divertido posible en versión arcade o Saturn. No es una cuestión de tecnología sino de ofrecer un alto nivel de diversión. Es un proceso. Primero se realiza el juego arcade y después la versión de Saturn. Hay que ir paso por paso".

Claro que todos nos preguntamos por qué «Sega Rally» y «STC» sí y «Manx TT no.

"No estoy trabajando en la conversión de «Manx TT» por una simple cuestión de tiempo. El día sólo tiene 24 horas y yo no puedo dedicarme a todo. En el departamento de consolas hay mucha gente que puede hacerlo bien, sin embargo en arcade hay muy poca gente para trabajar". ¿Presiones del jefazo?. *"No, fue una decisión mía. El productor me preguntó si yo podía trabajar en ello, y le dije que no. Aún así, he visto algo de esta conversión y todavía hay que esperar un poco, pero creo que será un gran juego."*

Tal vez tanto trabajo le haya impedido conocer a otras dos consolas llamadas PlayStation y N64 (¿?).

"No. Conozco a las rivales de Saturn, pero no siento ningún temor ante ellas. Nosotros somos capaces de crear una atmósfera en nuestros juegos que no está al alcance de ningún otro equipo en el mundo. Se trata de una atmósfera propia y original. En estas consolas se están viendo buenos juegos, pero a nosotros no nos influye en absoluto. Por ejemplo, creo que «Wipeout» es un gran juego, se ha hecho un gran trabajo con él."

Seguro que todos adivináis cuáles son sus juegos preferidos en Saturn. *"Mis juegos favoritos para Saturn son «Sega Rally», por supuesto (risas), y el próximo «Sonic 3D». ¿«Nights»? También es muy bueno. Conozco el staff, con Naka, Oshima y demás, y realmente son muy buenos."*

El futuro.

Ya sabemos que están trabajando en la conversión para Saturn de «STC», pero seguro que tienen algo más en mente.

"Nuestro próximo juego arcade es todo un secreto. Sólo os puedo decir que usará el Model 3. Tenemos un par de ideas en proyecto, pero no os puedo contar nada más. Es muy posible que sea un juego de coches." explica con media sonrisa.



Nuestro encuentro de produjo en las oficinas de Sega España. Allí tuvimos ocasión de charlar animadamente, y de manera completamente distendida, acerca de todo lo relacionado con el mundo de los videojuegos. Ambos entrevistados, a parte de demostrar con creces ser auténticos genios en su terreno, hicieron gala de una simpatía digna de destacar.

"Conozco a los rivales de Saturn, pero no siento ningún temor ante ellas. Nosotros somos capaces de crear una atmósfera en nuestros juegos que no está al alcance de ningún otro equipo del mundo. Se trata de una atmósfera propia y original"

"Tal vez «STC» sea nuestro último juego para Model 2, pero no es algo que nos importe en exceso. Todavía está por decidir." Seguro que también piensan en Saturn.

"Quizá dentro de algún tiempo puede que realicemos algún juego directamente para Saturn, pero es algo que todavía no tenemos en mente. Ahora sólo nos ocupamos de los juegos arcade y de sus conversiones".

Otra vez está lanzado...

"El el futuro me gustaría realizar juegos diferentes, personales, basados en mis sueños, conceptos totalmente nuevos y alucinantes".

Aunque no lo creáis, ambos tienen más hobbies aparte de los videojuegos. Mizuguchi se declara un gran fan de la música tecno y a Taniguchi le gusta ¡el fútbol! *"Me gustan todos los deportes, pero sobre todo el fútbol. En Japón juego habitualmente, aunque como aficionado, claro".*

¿Y por qué no un juego de fútbol?. Retoma la palabra Mizuguchi *"AM#2 ya ha hecho un gran juego de fútbol, «Virtua Striker».*

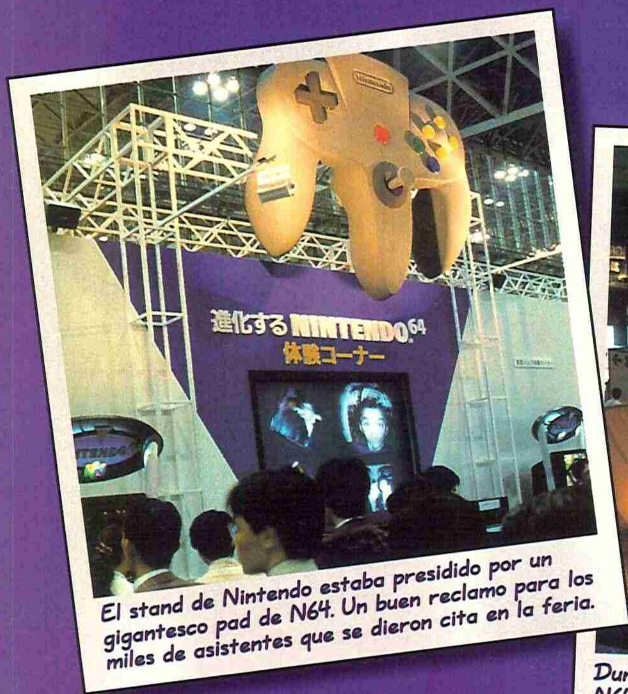
Tal vez sólo AM 2 puede hacer juegos de fútbol...

"No, nosotros también, pero es todo una cuestión de organización. Es el "Gran y poderoso Suzuki" quien toma la decisión final (risas), el que da el OK a todo."

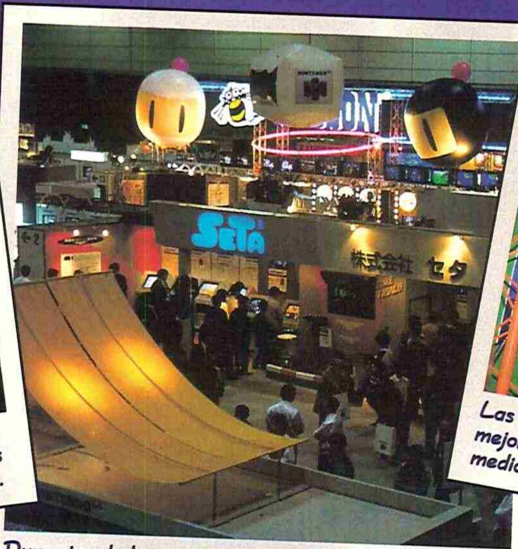
"Aquí todo responde a una organización, de ahí la división en departamentos. Pero es Mr. Suzuki, el jefe de desarrollo de Sega, el que toma la última decisión."

De repente, surge una pequeña broma, con la complicidad de Taniguchi, en la que hablamos de Mizuguchi como posible sucesor de Suzuki. Colorado como un tomate, y con una sonrisa entre tímida y picarona, apenas se atreve a responder. *"No...no... qué tontería".* Ya, ya.

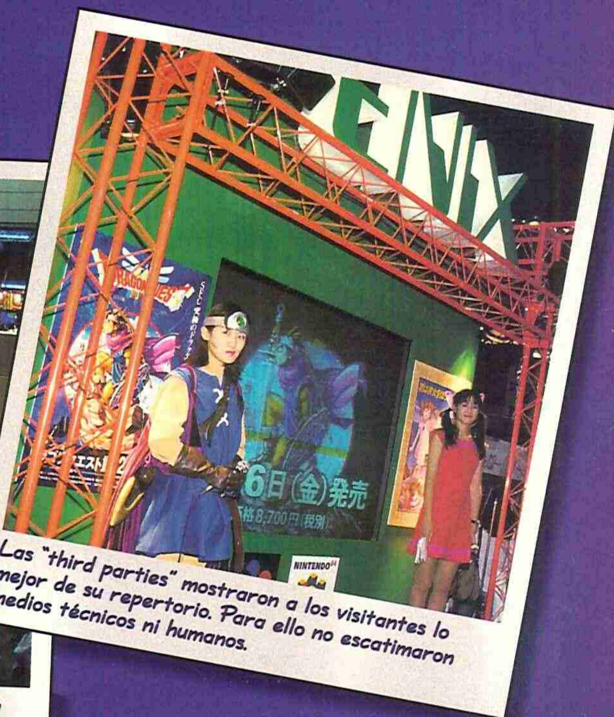
Antes de concluir no nos resistimos a preguntarle por su juego favorito, ante lo que él nos sorprende con una respuesta entre diplomática y arrogante, que parecía tener preparada. *"Realmente mi juego favorito aún no lo he visto".* Ahí es nada. Una respuesta que sólo se le puede ocurrir a un genio de la programación como él.



El stand de Nintendo estaba presidido por un gigantesco pad de N64. Un buen reclamo para los miles de asistentes que se dieron cita en la feria.



Durante el show se presentaron 35 títulos para N64, 24 para SuperNES y 17 para GameBay. Las tendencias del mercado quedaron muy claras.



Las "third parties" mostraron a los visitantes lo mejor de su repertorio. Para ello no escatimaron medios técnicos ni humanos.

SHOSHINKAI TOKIO 96

Nintendo montó el show

Durante los días 22, 23 y 24 de Noviembre, Nintendo desplegó toda su maquinaria en Tokio. Shoshinkai es un evento dedicado exclusivamente a la Gran N, y en esta edición el protagonismo lo acaparó N64, consola que ha alcanzado ya la cifra de 2.000.000 de unidades vendidas en Japón y USA. En Marzo se producirá su lanzamiento en Europa y Nintendo aprovechó la ocasión para mostrarle al mundo las jugosas novedades que tienen preparadas para el año 97.

Todo apunta a que **Nintendo se ha fijado en el año 97 como el de el asentamiento definitivo de su nueva máquina en todo el mundo.** O al menos esa es la conclusión que todos sacamos tras esta última edición del Shoshinkai celebrada en Japón.

Nintendo se encargó de divulgar a los cuatro vientos que ya hay **2 millones de usuarios que disfrutan de N64 en Japón y USA.** Y eso con tan sólo **4 títulos** disponibles, una cifra irrisoria comparada con los casi **390 juegos disponibles para PSX o los 340 para Saturn.**

Pero es que la estrategia de Nintendo está muy lejos de seguir las pautas marcadas por sus más directos rivales. Como prometió **Mr Yamauchi, presidente de Nintendo Japón,** sólo saldrán al mercado **aquellos títulos que superen un duro control de calidad,** un filtro cuyo responsable es ni más ni menos que el amigo **Sigheru Miyamoto.**

En este show **Nintendo presentó nada menos que 35 juegos para su nueva máquina,** -una cifra que supera a **los 24 lanzamientos previstos para SuperNES-,** y que seguramente se verá ampliada para finales de este año. Además habrá que habrá que añadirle **los nuevos e interesantes accesorios como el 64DD o el Jolt Pack.**

N64 parece que está siguiendo un camino lento pero seguro que ha de llevarle a afianzarse a nivel mundial durante el próximo año.

NINTENDO 64 DISK DRIVE (DD64)

Un complemento en forma de disco magnético


Este es el aspecto que presentará la consola con el DD64 acoplado a su parte inferior. A su lado podéis ver un disco magnético para este accesorio.

Durante los últimos meses se ha estado especulando mucho acerca de este periférico y, por fin, Nintendo ha decidido desvelar el secreto. Tal es así, que se convirtió en el mayor protagonista del show, a pesar de que no era esa la intención de Nintendo.

DD64 es un soporte para discos magnéticos de alta densidad configurado para adaptarse a la nueva consola de Nintendo. El soporte se acoplará a la parte inferior de la máquina, de forma que puedan utilizarse simultáneamente los cartuchos y los discos magnéticos.

Este soporte estará capacitado tanto para almacenar como para proporcionar información con diversos fines.

En primer lugar, servirá como apoyo o ampliación a los cartuchos. Un ejemplo: el usuario posee un juego, de rol o de fútbol, y una vez haya acabado con él, podrá adquirir el correspondiente disco magnético que le proporcionará nuevos mundos y personajes en el juego de rol, o todas las plantillas actualizadas y nuevas opciones en el juego de fútbol. Claro que también puede darse el caso, -como parece que sucederá en el juego «Zelda»-, en el que cartucho y el disco se vendan conjuntamente, bien por la extensión del juego o bien por la necesidad de contar con un amplio soporte donde guardar todo tipo de datos. Lo que Nintendo pretende es solucionar la limitación de memoria de los cartuchos y, al mismo tiempo, alargar indefinidamente la vida de los juegos. De hecho, parece que el mismísimo «Mario 64» acogerá uno de estos discos magnéticos con la inclusión de nuevos mundos y personajes.

Este periférico costará entre 100 y 150$ (12 y 18.000 pts) y los discos serán más baratos que los juegos en CD. Su capacidad de memoria rondará los 64 Megabytes y su tiempo de carga será casi tres veces más rápido que los CD's de doble velocidad. Será lanzado en Japón durante el primer tercio del próximo año.



El "Chess Network Cartridge" permitirá que dos jugadores se conecten a través de la línea telefónica para jugar una partida de ajedrez a distancia

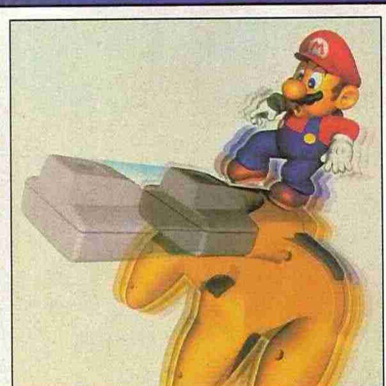
CHESS NETWORK

Para jugar al ajedrez por teléfono

Puestos a sorprender, los muchachos de Seta, -que también presentaron los juegos «Rev Limit» y «Wild Choppers», de los que os hablamos hace un par de meses-, llevaron al Shoshinkai un curioso cartucho que responde al nombre de "Chess Network Cartridge". Con este invento introducido en la consola y conectado al teléfono, los japoneses podrán jugar al ajedrez a través de la línea telefónica, permitiendo así montar partidas con contrincantes que se encuentren a cientos de kilómetros de distancia. Este sistema tan simple podría utilizarse en un futuro para otro tipo de juegos:, de lucha, de coches, de rol...

JOLT PACK

Un mundo de sensaciones en tus manos


Este adaptador producirá sensaciones realmente "vibrantes".

Una de las novedades más sorprendentes y curiosas que Nintendo presentó en el Shoshinkai fue el llamado "Jolt Pack". Se trata de un adaptador que se acopla al puerto de extensión del pad de control y mediante el cual el jugador podrá sentir en sus manos las vibraciones, movimientos y sensaciones que se produzcan en el juego. Todo ello se conseguirá gracias a las señales eléctricas que enviarán los juegos hacia el pad de control a través de este peculiar adaptador. Los dos primeros títulos que utilizarán este novedoso sistema serán «Starfox 64» y «Blastdozers».



LOS JUEGOS MAS POTENTES

La mayor atracción de la feria, -después de la presentación del DD64-, fue, por supuesto, la exposición de los futuros lanzamientos para N64. Allí pudimos ver hasta 35 títulos, aunque algunos de ellos estaban prácticamente en los primeros pasos de su desarrollo y otros no eran novedades absolutas. De muchos de ellos ya os hemos hablado en estas mismas páginas, así que vamos a centrarnos en los que nos resultaron más novedosos y llamativos.

BLASTCORPS

Nintendo / Marzo del 97 en Japón

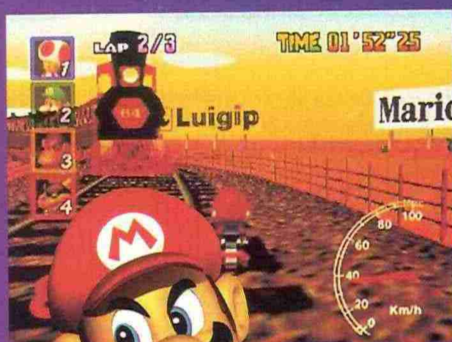


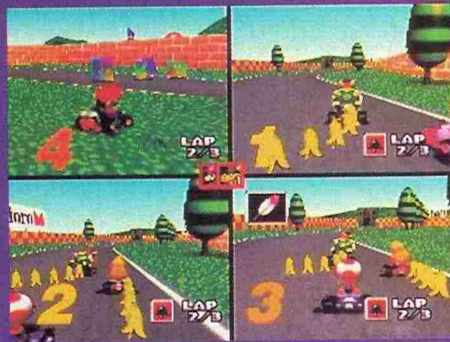


Una curiosa propuesta de 64 Mb en la que el jugador deberá utilizar diferentes robots, bulldozers y grúas para derribar todos los edificios, puentes y obstáculos que encuentre a su paso. El objetivo no será otro que abrir paso a un camión que llega cargado con una bomba nuclear a punto de explotar. Un título que promete adicción y emoción en cantidades industriales.

MARIO KART 64

Nintendo / Diciembre del 96 en Japón





Ya os hablamos de él el mes pasado, pero la versión de 96 Mb del juego de coches más simpático de la historia, bien merece una reseña especial. Como especial considera Nintendo que debe ser este título, ya que la Gran N ha producido nada más y nada menos que 3,6 millones de unidades sólo para el mercado japonés. ¿Nos dejarán alguno para los españoles?

Más juegos de Nintendo

Nintendo también ofreció un vídeo con algunos de sus próximos lanzamientos, en el cual pudimos ver imágenes de títulos tan interesantes como...

GOLDENEYE



KIRBY AIR RIDE



MOTHER 3



STAR WARS



YOSHI 64



ZELDA 64



PARA EL 97

J-LEAGUE PERFECT STRIKER

Konami / Principios del 97 en Japón





El primer juego de fútbol para N64. El gran sucesor de «International Superstar Soccer» presentará unos gráficos exquisitamente detallados y unos movimientos más que sorprendentes. Un éxito seguro para N64.

STAR FOX 64

Nintendo / Marzo del 97 en Japón





Fue sin duda el juego que despertó mayor interés. Se trata de un cartucho de 96Mb que presentará un aspecto gráfico y una jugabilidad alucinantes. El sucesor del mítico «Starfox» de SuperNES presentará tanto batallas terrestres como espaciales y en el juego podrán participar hasta cuatro jugadores simultáneamente.

Será compatible con el mencionado "jolt pack" y promete ser una pasada.



La estrella indiscutible de esta conferencia fue Shigheru Miyamoto, a quien podéis ver en esta pantalla gigante y a la derecha de la foto inferior.



Lo que se dijo en el Shoshinkai

Durante la celebración de este evento, Nintendo organizó una conferencia abierta al público en la que destacados programadores ligados al proyecto N64 expresaron sus opiniones acerca del futuro de la máquina.

Allí estuvieron realizadores de Seta, Konami, Hal Laboratory y, por supuesto, Nintendo, representada por, -cómo no-, Miyamoto San. Entre las conclusiones más llamativas destacaron el pleno acuerdo de los conferenciantes al considerar las grandes ventajas del sistema de cartuchos y las grandes posibilidades de expansión de la máquina a través de sus puertos. Gracias a ellos, dicen, la máquina jamás tendrá problemas de memoria. Los programadores describieron lo fácil que resulta reconfigurar todos los puertos de expansión de N64 con el fin de ofrecer infinidad de posibilidades. De todos modos, no se quiso enfatizar el papel que jugará el DD64 para no crear confusión, ya que N64 es ante todo un sistema basado en cartuchos no en discos magnéticos.



Otro de los juegos presentados en el show fue «Human Grand Prix», un título que iba a salir para PlayStation, pero que finalmente aterrizará en N64. Cosas del sector.

Super Nintendo ya no es la estrella

Por supuesto, nadie se atrevió a realizar un comentario oficial, pero el hecho de que Super Nintendo ha pasado a un segundo plano quedó bien patente en el Shoshinkai. Tan sólo fueron presentados 24 títulos, los más potentes de los cuales no fueron precisamente novedades:«DKC 3», «SF Alpha 2»... Sólo la presencia de dos licencias de Disney distribuidas por Capcom -«Pinocho» y «Donald Duck on Maoi Land»-, el eterno «Super Bomberman 5» de Hudson y los juegos de rol representados por «Dragon Knight 4» de Banpresto, mantuvieron dignamente el nivel de los 16 bit en el show. Lo que sí parece seguro es que en muy pocos meses la mayoría de los programadores japoneses dejarán de trabajar para Super NES.

En Estados Unidos también nacen juegos para N64

Born in USA 64

Japón no tiene la exclusiva para realizar juegos para N64. De hecho, ya hay varios títulos disponibles en Estados Unidos que han sido realizados por equipos de programación de este país, y que se unen a los tres archiconocidos juegos de Nintendo: «Mario 64», «Pilotwings» y «Wave Race». A continuación os mostramos cinco cartuchos con "genuino sabor americano" que ya están a la venta en USA o que van a hacer su aparición en un corto espacio de tiempo.

Killer Instinct Gold

Con toda la fuerza del arcade

- **Rare**
- **Precio: 72$**
- Ya disponible en USA







Estamos ante el juego de lucha más esperado para N64.

Los chicos de Rare ha realizado un trabajo técnico soberbio que aúna personajes y escenarios pre-renderizados con un efecto de profundidad sorprendente, gracias al innovador juego de zooms y perspectivas que por primera vez aparece en una entrega de esta serie.

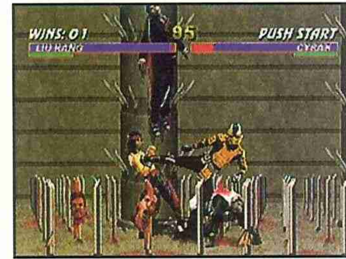
Los efectos visuales en las magias y los golpes especiales son para quitarse el sombrero. Todo ello sin olvidar otras virtudes como la cantidad y variedad de movimientos de los luchadores o el amplio cuadro de opciones.

Muy Bueno.

Mortal Kombat Trilogy

El "Mortal" de siempre

- **Acclaim**
- **Precio: 75$**
- Ya disponible en USA







No es precisamente uno de los juegos más innovadores de esta primera hornada.

Acclaim ha vuelto a presentar la misma fórmula de siempre, sin aportar ninguna novedad técnica al juego.

De todos modos, este entrega para N64 hará las delicias de sus fans al presentar más luchadores que nunca (26), nuevos escenarios, modos de juego inéditos y, sobre todo, la agresividad sanguinolienta que siempre le ha caracterizado.

Regular.

Wayne Gretzky's 3D Hockey

Genuino deporte americano

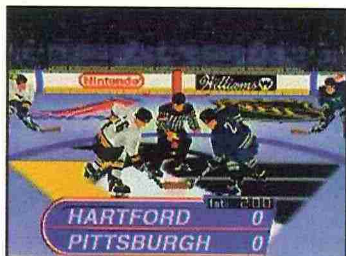
★ Williams
★ **Precio: 69$**
★ Ya disponible en USA

Dentro de un repertorio de juegos "yankees" no podía faltar alguno de los deportes que vuelven locos a los norteamericanos.

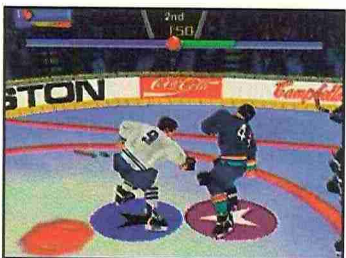
Como buenos expertos en arcade, Williams ha completado un juego sencillo y espectacular, que destaca tanto por la inclusión de soberbias animaciones y multi-perspectivas, como por un control al alcance de cualquier jugador.

Por supuesto, cuenta con todos los equipos de la liga americana con sus jugadores reales y la posibilidad de organizar ligas, copas y otros torneos.

Bueno.







Turok

La gran revelación

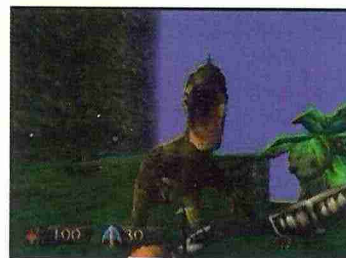
★ Acclaim
★ **Precio: 69$**
★ Disponible en USA en Marzo

No hay duda de que este título se convertirá en uno de los grandes juegos del 97, y en uno de los más emocionantes de los últimos tiempos.

Acclaim está completando un sensacional "shoot'em up" estratégico (tipo «Doom») que aprovecha todo el potencial que ofrece la nueva máquina de Nintendo. El resultado, aún sin acabar, será un programa repleto de acción protagonizado por un guerrero indio que recorre misteriosos escenarios enfrentándose a todo tipo de criaturas fantásticas.

No lo perdáis de vista porque va ser una bomba.

Muy bueno.



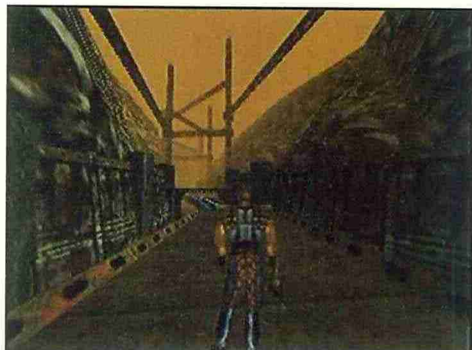




Star Wars. Shadow of the Empire

Contra el Imperio Galáctico





★ Lucas Arts
★ **Precio: 72$**
★ Ya disponible en USA

La acción de este gran título se desarrolla en un momento que se encuadraría entre las películas de "El Imperio Contraataca" y "El retorno del Jedi".

LucasArts ha realizado un atractivo juego de acción que combina fases de simulación, -en las que se deben pilotar naves, motojets y otros vehículos espaciales-, con otros niveles "shoot´em up" en los que Skywalker debe recorrer laberínticas localizaciones eliminando a todos los soldados del Imperio.

El juego presenta un factura técnica impecable y la astuta combinación de un diseño de paisajes y personajes totalmente reconocibles con la impagable banda sonora de John Williams, configura un cartucho sumamente atractivo.

Muy bueno.





Psygnosis no descansa. La compañía británica diversifica su oferta, añade géneros y retoca segundas partes para conseguir que este año su nombre suene todavía más alto si cabe. En los próximos meses vamos a tener la suerte de disfrutar de aventuras del calibre de «La Ciudad de los niños perdidos», de simuladores como «Adidas Power Soccer Special», de arcades de lucha como «Tenka», de simuladores de velocidad como «Monster Trucks»... no nos va a faltar de nada.

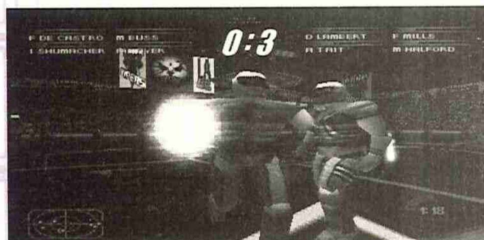
Psygnosis empieza el año abrumándonos con sus lanzamientos para PlayStation

El deporte del futuro Riot

Con «Riot» tendréis ocasión de participar en un original deporte futurista plagado de emociones fuertes. En su concepción se han utilizado elementos de deportes tan dispares como el baloncesto, el fútbol americano y hasta del hockey sobre hielo.

El impresionante aspecto gráfico que podéis ver en las imágenes vendrá acompañado además de un montón de opciones que harán de este título un juego a tener muy en cuenta de cara al invierno.

Atentos porque lo tendremos muy pronto en nuestro país, entre Enero y Febrero.

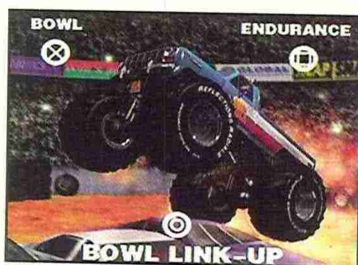








Los rallies más emocionantes
Monster Trucks





Los creadores de «Destruction Derby» traerán, a través de este rally de resistencia protagonizado por vehículos dotados de ruedas gigantescas, toda su experiencia en locas carreras y sus habilidades para destrozar carrocerías.

Con estos "monstruos" podremos movernos por mapeados tridimensionales con absoluta libertad, contando con la única ayuda de una brújula para poder llegar a tiempo a los puestos de control.

El polvo, las salpicaduras de barro y la conducción espectacular serán los principales ingredientes de estas carreras, aunque, si buscas emociones aún más fuertes, podrás optar por las competiciones de destrozar coches o los circuitos cortos contra el crono.

Se espera que este prometedor título esté listo para Marzo y ya hay quien dice de él que puede convertirse en el sucesor del mismísimo «Destruction Derby».





La aventura que marcará una época
La Ciudad de los Niños Perdidos

Entre todos los lanzamientos de Psygnosis, «La ciudad de los niños perdidos» ha llamado especialmente nuestra atención. Y os vamos a explicar porqué.

Para la realización de esta aventura se han usado tecnologías de vanguardia en cuanto a animación y generación de escenarios, cuenta con un argumento absorbente, se ha logrado una ambientación espectacular, gráficamente resulta impactante y... estará traducida al castellano.

Estas y otras razones que a continuación os contamos harán, sin duda, que este juego se convierta en uno de los lanzamientos más interesantes del año próximo.

Una historia de película. Miette es una huérfana de diez años y la más hábil ladrona al servicio de Octopuss, encargado del orfanato Tres Palomas. Para escapar de su oscura y triste vida, Miette se une al coloso One que busca a su hermano pequeño secuestrado. La aventura lleva a Miette y a otros amigos hasta un laboratorio en el fondo del mar donde el loco doctor Krank usa los sueños de los niños para conservar su juventud...

Este tétrico argumento, a medio camino entre la sombría historia de Oliver Twist y la imaginación desbordante de Verne, es el punto de partida para esta sugerente aventura gráfica, basada en la película francesa del mismo título, y de la cual se han extraído las pautas para crear ambientes y personajes.

El diseñador de los escenarios de la película, Jean Rabasse, ha colaborado con los programadores del juego y les ha cedido algunos de sus bocetos y diseños. Sin embargo, en esta aventura no sólo visitaremos los escenarios de la película sino que se han generado zonas exclusivas con importantes repercusiones en el juego: el universo post-industrial del Londres del siglo XIX se transforma así en un oscuro y agobiante espacio atemporal que condiciona el desarrollo de la historia.

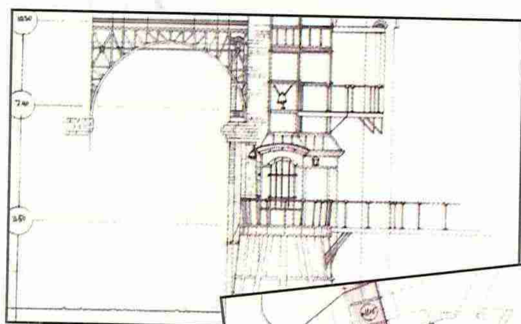
Técnicas de diseño de escenarios. Los elementos del juego se han modelado utilizando el programa 3D Studio y se ha partido de bocetos que luego se han levantado en 3D usando mallas especiales que el programa se ha encargado de rellenar y añadirles texturas y luces. Un completo juego de cámaras buscará siempre el mejor punto de vista, el más espectacular, permitiendo que apreciemos de esto modo la construcción tridimensional de los elementos y la suavidad con la que se producen los cambios de luz.

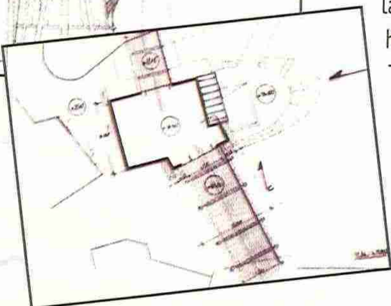
Habrá más de cien localizaciones diferentes y en cada una habrá cerca de 40 ►





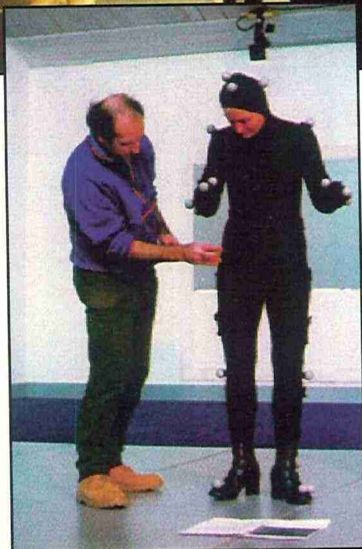
El ordenador se encarga de reorganizar en formas tridimensionales una malla espacial generada a partir de los planos. Las formas obtenidas en el proceso son después modeladas a base de luces, texturas y colores para dotarlas de mayor realismo. Los elementos móviles (unos 40 por escenario), se implementan al mismo tiempo.





Los bocetos y planos que se han utilizado en el diseño del juego son idénticos a los que podría usar cualquier arquitecto. Muchos de ellos han sido creados por el director artístico de la película.





➤ elementos móviles que permitirán la interacción de los personajes con el escenario. Además, cada modificación que se haga alterará los elementos del escenario. Así, si, por ejemplo, Miette enciende una lámpara, todos los objetos acusarán el cambio en función de la posición de la fuente de luz.

La sensación de realismo conseguida es, de este modo, perfecta.

Personajes casi reales.

Otro tanto ocurrirá con los personajes. Todos han sido creados con animaciones en 3D en tiempo real usando estaciones Silicon Graphics. Para conseguir la sensación de máximo realismo se ha empleado la tecnología Motion Capture que, como muchos de vosotros sabréis, consiste en vestir a los actores con trajes especiales dotados de captores ópticos, grabar los movimientos de estos puntos y posteriormente aplicarles formas y texturas.

Miette cuenta con más de 70 animaciones diferentes, entre ellas rascarse la espalda o subirse los calcetines. Detalles como el movimiento de las ropas o los cambios de luz tampoco se han pasado por alto.



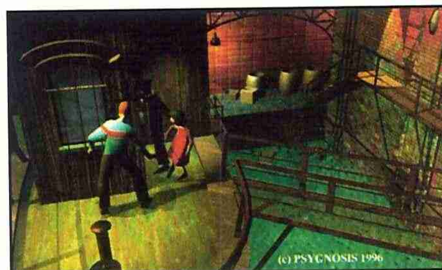


Por otra parte, en la realización de «La Ciudad de los niños perdidos» se ha grabado por primera vez una escena en la que aparecen simultáneamente tres personajes que interactúan, para lo cual se ha utilizado la técnica Optical Motion Capture. En total hay más de 20 personajes esperando a entrar en acción.

El juego.

«La ciudad de los niños perdidos» será una aventura gráfica que ha sido planteada para que resulte muy sencilla de manejar. Miette podrá usar, coger y mover más de 60 objetos diferentes y los acertijos, adivinanzas y puzzles a resolver serán numerosos y con una dificultad creciente que nos permitirá ir aprendiendo a jugar poco a poco.

Sony España se ha empeñado es que esta fantástica aventura esté traducida completamente al castellano, -bien por ellos-, y a partir de febrero los usuarios de PlayStation podrán empezar a disfrutarla.







La continuación de una aventura delirante
Mundo Disco 2





A partir del mes de Marzo podremos disfrutar de la segunda entrega de esa loca aventura llamada «Mundo Disco».

El juego seguirá la línea argumental de la primera parte, contando con un inocente Ricewind como protagonista, con mucho humor, y con situaciones tan atractivas como absurdas (nuestro héroe tiene que buscar a la Muerte, que está de vacaciones... eternas.)

Sin embargo, las cosas han cambiado a nivel gráfico y esta aventura, aunque se controlará igual que siempre con la ayuda de un cursor, vendrá planteada como una película de dibujos animados de suave animación y brillante colorido.

Por supuesto, estará traducida al castellano y Psygnosis nos garantiza que no se perderá ni una pizca del humor del que hicieron gala en la primera parte.





Pasión por la velocidad
Speedster

Los juegos de coches son una constante en la producción de Psygnosis y este «Speedster» viene a demostrar que las aventuras y los deportes no les distraen de su verdadera pasión. Con este juego vamos a descubrir un nivel de detalle gráfico comparable a «DD» y un montón de vehículos que correrán por los más curiosos circuitos.

Todavía no hay fecha de salida definitiva, pero creemos que no va a tardar mucho.

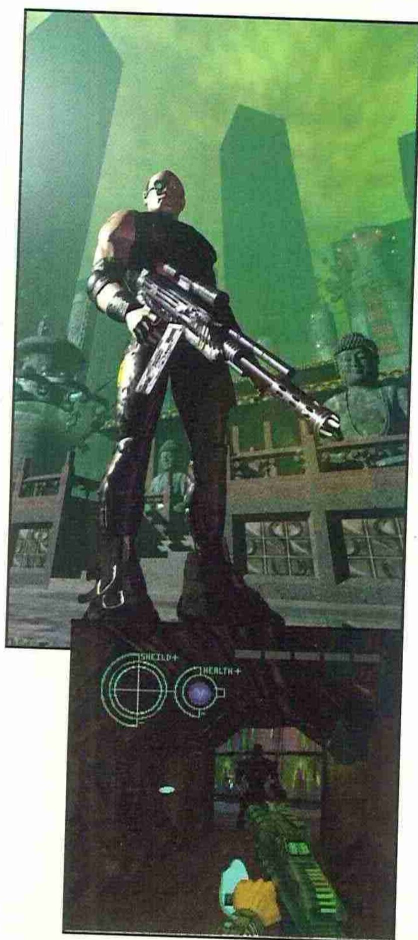








Y el toque de acción...
Tenka



Aunque tras un primer vistazo parezca que «Tenka» va a ser un «Doom» más, lo cierto es que una vez que vayamos más allá de la fachada descubriremos una historia envolvente plagada de acertijos y con una calidad gráfica nunca vista en este género.

A lo largo de cinco misiones con muy diferente planteamiento gráfico, habremos de demostrar que no hay nadie tan bueno como nosotros cuando se trata de correr, disparar, saltar, deslizarse...

«Tenka» utilizará escenarios tridimensionales generados en tiempo real y presentará todos los efectos luminosos de los que que capaz la máquina. Los enemigos estarán generados con polígonos, lo que evitará que se pixelen.

Aún no tiene fecha de salida.

Hablamos con Carolyn Seager, Directora de Relaciones Públicas de Psygnosis

«Psygnosis no se considera una compañía inglesa, sino europea y como tal tenemos que llegar a todos los europeos»

¿Cuál ha sido el juego más importante del 96 para Psygnosis?

Sin dudarlo, «F-1». Ha sido tanto su éxito que ya se está pensando en una segunda parte.

¿Con este juego habéis abandonado la fórmula «Destruction Derby» y «Wipeout», o habrá más versiones de estos juegos?

Psygnosis sabe perfectamente cómo hacer buenos juegos de velocidad, pero no queremos hacer siempre los mismos. Queremos diversificarnos y enseñar que podemos hacer cualquier cosa, por ejemplo, «Monster Truck Rally», que no tiene nada que ver con otros juegos de carreras.

¿Cuál es vuestro proyecto más importante para el 97?

Tenemos muchos títulos y muchos proyectos. Para este principio de año los dos juegos estrella serán «Destruction Derby 2» y «La ciudad de los niños perdidos». También tenemos muchas esperanzas con «Tenka» y «Power Soccer International»... No me mires así, que tendrá liga española y estará traducido.

Ultimamente ha aumentado vuestra producción en aventuras gráficas y videoaventuras, ¿Habéis notado una respuesta positiva del público?

Con la cantidad de personal que tenemos y los medios tecnológicos con los que contamos, ¿por qué debemos quedarnos estancados en "carreras"? Debemos explotar todos los géneros y las aventuras son un buen terreno para ello. No hay mucha gente que haga buenas aventuras. Además, al público le gusta. «Mundo Disco» fue un gran éxito, sobre todo en Inglaterra.

¿En qué medida crees que ha contribuído para el éxito de este género en España la traducción de los textos?

Es importante para comprender totalmente la esencia del juego y poder disfrutar de todos sus elementos. Sin embargo, es muy difícil traducir los juegos de palabras, los chistes. En los dos «Mundo Disco» hay mucho humor inglés que a veces es intraducible.

¿Se compensa todo ese trabajo?

Siempre compensa. Tenemos que llegar a todo el mundo, porque Psygnosis no se considera una compañía inglesa, sino europea y como tal tenemos que llegar a todos los europeos. Estamos pensando en abrir oficinas en diversos países (incluida España) y hacer las traducciones en el propio país. Ahora las hacemos todas en Inglaterra.



¿Vais a seguir llevando a las consolas licencias cinematográficas como «La ciudad de los niños perdidos»?

Sí, pero no puedo decir nada más.

Es inevitable hacerte está pregunta, ¿qué pasó entre Sony y Psygnosis?

Que Sony quería vender Psygnosis, pero al final se ha arreglado.

¿Por qué Sony podía querer deshacerse de una compañía como Psygnosis?

¡Porqué están locos!, con lo buenos que somos... (risas). No, es broma. Psygnosis es una compañía multisistema y eso a Sony no le sentó demasiado bien. Pero, como te digo, ya está arreglado.

Pero, ¿vais a seguir programando para Saturn?

Puede ser...

¿Tenéis algún título previsto para Nintendo 64?

No, no (más risas). Por lo menos de momento.

¿Qué juego comprar?

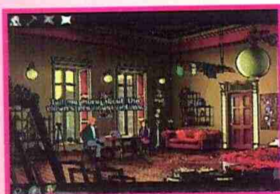
Los mejores títulos para Saturn y PlayStation

Ahora que estamos en plenas Navidades, seguro que a muchos de vosotros se os está planteando la horrible duda de qué juego comprar para sacarle el máximo partido a vuestra flamante consola de Nueva Generación.
Pues bien, se acabaron vuestros problemas.
Este mes nos hemos parado a recapitular sobre todos los títulos editados hasta la fecha para PlayStation y Saturn y os ofrecemos una guía práctica en la que encontraréis lo mejor de lo mejor, los títulos más impactantes, las auténticas joyas disponibles en cada género y para cada consola, los juegos que no podéis dejar de comprar...

PLAYSTATION | PSX / SAT | SEGASATURN

AVENTURAS GRÁFICAS

Broken Sword



Una apasionante novela de misterio en la que debes seguir la pista de un asesinato hasta desvelar el Secreto de los Templarios. Textos y voces en castellano y una soberbia realización gráfica redondean esta magistral aventura.

Sony — 93

Chronicles of the Sword



Aventuras medievales con una realización técnica sobresaliente. Situaciones complejas, fantástica ambientación y alguna que otra escena de acción. Traducida al castellano.

Psygnosis — 90

DiscWorld



El espíritu del grupo Monthy Python queda recogido en esta aventura tan alocada como divertida. Representando el papel de aprendiz de mago deberás resolver mil y una situaciones disparatadas que te provocarán más de una carcajada. Textos en castellano. Las voces, sabiamente, se han mantenido las originales.

Psygnosis — 92



Yumemi Mansion



Una interesante aventura que mezcla terror, intriga y algo de magia negra. No presenta muchos alardes técnicos, pero el hilo argumental está bien resuelto y las voces (no tiene textos) están en castellano.

Sega — 86

PLAYSTATION — PSX / SAT — SEGASATURN

VELOCIDAD



PLAYSTATION

F-1



El simulador de coches más real y completo de la historia. En él encontraréis toda la fuerza de la Fórmula 1, con todos sus pilotos, circuitos y escuderías y con la posibilidad de configurar las carreras a vuestra medida. Un juego que no tiene fin.

Psygnosis **96**

Destruction Derby 2



Un juego de coches diferente en el que todo vale, incluyendo la posibilidad de destrozar las carrocerías rivales. Su clara apuesta por el espectáculo se demuestra en algunos detalles gráficos increíbles: saltos, colisiones... Una pasada.

Psygnosis **94**

Ridge Racer Revolution



La segunda entrega del clásico de Namco, con la presentación de nuevos circuitos, más coches y algunas sorpresas. Destaca su elevada calidad técnica y un estilo de conducción muy sencillo que se hace irresistible para cualquier tipo de usuario.

Namco **91**

Wipeout 2097



La sensación de velocidad más trepidante en la competición futurista más atractiva. Naves que desafían a la gravedad y que contienen un repleto arsenal de armas para entorpecer a sus rivales. Algún día,todas las carreras ¿serán así?

Psygnosis **89**

Destruction Derby



A pesar de que lleva bastante tiempo en el mercado y de la aparición de una nueva entrega, sigue siendo un juego de gran calidad cuya propuesta resulta de lo más interesante. Velocidad, colisiones espectaculares y acción desbordante.

Psygnosis **88**



PSX / SAT

The Need for Speed



Un clásico entre los juegos de coches, cuyo atractivo reside más en la presentación de los deportivos más famosos de la historia que en sus sentido de la competición. Para los amantes de los coches de lujo.

86 Electronic Arts

Street Racer



Un juego desenfadado que huye de la realidad y recupera la estética de los dibujos animados. Gran sentido del humor, buen trabajo gráfico y la jugabilidad como principal arma para combatir al aburrimiento.

85 Ubi Soft

SEGASATURN

Sega Rally



El arcade de coches más sorprendente de los salones recreativos en una conversión perfecta, cuya calidad técnica aún no ha sido igualada en ninguna consola. Diversión, acción y espectáculo desde la primera carrera.

95 Sega

Daytona CEE



Gran arcade de coches que sustituye dignamente a una discreta primera parte. Destaca su sentido de la competición y su sencillo estilo de conducción. Se echa en falta un campeonato de larga duración.

89 Sega

Wipeout



Buena conversión del juego que deslumbró en PSX. Una competición futurista, con naves/vehículos sin ruedas que se desplazan a gran velocidad y que utilizan las armas más sofisticadas para derrotar a sus rivales.

87 Psygnosis



Tekken 2



La gran obra maestra de la lucha en consolas. Multitud de personajes, combates equilibrados, opciones de todo tipo, simulación de lucha real, sin magias ni fuegos de artificio. Impresionante e imprescindible.

Namco 94

Virtua Fighter 2



Un homenaje a la simulación más real que llega directamente de la recreativa. Enormes personajes, animaciones soberbias, texturas eficaces y luchadores con personalidad propia. Cada combate es diferente a los demás. Una auténtica maravilla en forma de videojuego.

94 Sega

LUCHA

Street Fighter Alpha 2



Parecía imposible, pero Capcom ha conseguido superarse a sí misma . La misma estética de siempre, pero con más personajes, nuevas opciones y más elementos en los combates. Un clásico que sigue ganando fuerza.

92 Capcom



Night Warriors



Tras «SFA 2» es el juego de lucha en 2D más alucinante del momento. Estética de comic, combates interesantes y magias súper espectaculares. Un título que gustará a todos.

91 Capcom

Star Gladiator



El primer juego poligonal de Capcom presenta una calidad gráfica excelente y los luchadores tienen total libertad de movimientos. Se trata de un gran juego, pero al que le falta algo de personalidad.

Capcom 90

Fighting Vipers



Este título aporta destellos de originalidad con la inclusión de jaulas en los escenarios y armaduras para los luchadores. Rápido y espectacular, aunque no llega a la perfección técnica y jugable de su "amigo" «VF 2».

90 Sega



Mortal Kombat Trilogy



Un compendio de la trilogía más salvaje de la historia de la lucha. Magnífico entorno digitalizado que presenta un gran número de luchadores, con muchos golpes a elegir, y donde la sangre puede salpicarte. Especial para los usuarios más agresivos.

GT Interactive 89

Ultimate Mortal Kombat 3



La conversión de la última recreativa de la serie se presenta con unos personajes más reducidos, pero con todo el encanto, la agresividad y la corrección técnica que ha caracterizado a toda la saga. Espíritus sensibles absténerse.

89 GT Interactive

Toshinden 2



Esta segunda parte no sorprendió tanto como la primera. Aún así se trata de un muy buen juego de lucha, espectacular, divertido desde el primer instante, y alejado de toda dificultad. Para todos los públicos.

Takara 88

Virtua Fighter Kids

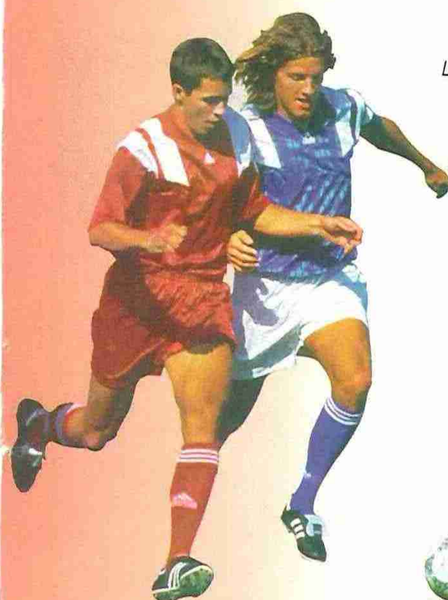


Una alternativa ante tanta seriedad dentro del género. Los luchadores de Sega convertidos en traviesos muñecotes de aire manga. Original estética, mantiene los golpes de la saga, pero aporta pocas innovaciones.

88 Sega

PLAYSTATION — PSX / SAT — SEGASATURN

FÚTBOL



FIFA 97



La última entrega de la saga. Los clubs más importantes con sus jugadores reales, opciones infinitas, realización técnica de lujo y un concepto de juego complicado y que requiere mucha práctica, pero sumamente real.

94 — Electronic Arts

FIFA 96



Casi tan bueno como el 97. Infinidad de opciones, soberbia realización técnica, equipos y jugadores reales y concepto de simulador puro y duro.

93 — Electronic Arts

Olympic Soccer





Lejos de la simulación más real, presenta un juego más bien arcade, sencillo, rápido y divertido, pero capaz de ofrecer muchas posibilidades. Presenta selecciones nacionales, aunque sin los nombres reales de los jugadores.

92 — US Gold

World Wide Soccer



Un completísimo y espectacular título que presenta 48 selecciones nacionales, una calidad técnica impresionante y opciones de todo tipo (incluida la edición de equipos). El juego es algo lento, pero se te quedará la boca abierta viendo moverse a los jugadores.

94 — Sega

Adidas Power Soccer



Psygnosis se centró más en la realización técnica que en el desarrollo de los partidos, El resultado es un gran juego de fútbol, que cojea en algunos aspectos jugables, pero que puede satisfacer a cualquier tipo de jugador.

Psygnosis — 90

Euro 96



Posee una gran calidad gráfica, cuenta con los comentarios en castellano del presentador JJ Santos, y su control resulta algo peculiar, y también difícil. Un juego duro de roer pero que puede dar mucho de sí.

90 — Gremlin

PLAYSTATION — PSX / SAT — SEGASATURN

SIMULADORES DE COMBATE



Gunship



El simulador de helicópteros más real del momento. Completo y complejo a partes iguales. Los buenos aficionados seguro que aprecian su enorme calidad. Además está traducido al castellano.

Microprose — 89

Air Combat



Pese a parecer más un arcade que un simulador, este juego es capaz de proporcionar unas sensaciones de vuelo logradísimas. A destacar su enorme jugabilidad y su interesante aspecto gráfico.

Namco — 88

Top Gun



La mejor forma de revivir la célebre película de Tom Cruise. Impresionantes gráficos, elevada dificultad y una oportuna traducción al castellano para que no falte de nada. Curioso y jugable.

Microprose — 86

Wing Arms



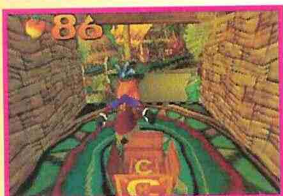
Correcto juego que representa hasta el momento el único exponente del género en Saturn. Su sencillez lo hace más recomendable para los pilotos menos expertos o para los que busquen complicaciones.

86 — Sega

PLATAFORMAS

PLAYSTATION

Crash Bandicoot



Un plataformas de aire tridimensional que nos invitará a viajar junto a un lobo marsupial por los más exóticos y preciosistas escenarios. Un juego simpático, largo y difícil ideal para cualquier edad.

Sony **93**

PSX / SAT

Rayman



El colorido y la simpatía son las virtudes de un juego que explota al máximo las cualidades de los plataformas tradicionales. Es largo, variado y nos obligará a recorrer una y otra vez nuestro camino buscando secretos ocultos.

Ubi Soft **90**

Cheesy



Con una base de plataformas, este título coquetea también con la simulación de conducción,con los arcades de perspectiva aérea, con los shoot'em up... Gráficamente es interesante, pero no espectacular.

Ocean **88**

Gex



Entretenido plataformas con lagartija simpaticona por protagonista. Lo mejor del juego es la animación del reptil y la gran variedad de situaciones que ofrece, todas ellas entretenidas.

Crystal Dynamics **86**

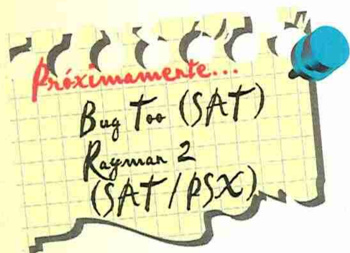
SEGASATURN

Nights



Un curiosa experiencia espacial que nos transporta a mundos de ensueño. Decorados barrocos y recargados en los que al principio cuesta aclararse, pero que acaban convirtiéndose en escenarios ideales para volar.

Sega **93**





ACCIÓN

PLAYSTATION

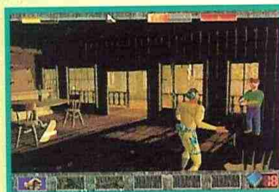
Jungla de Cristal



Sensacional programa que presenta tres juegos en uno. Los tres son diferentes y cada uno de ellos justificaría la compra de este CD. Un irresistible cóctel de acción jugabilidad y calidad gráfica. Pronto saldrá también para Saturn.

Electronic Arts **94**

Time Comando



Original e innovador programa que presenta una mezcla de «beat`em up» y «shoot ´em up», con viajes a través del tiempo, gran espíritu aventurero y multitud de escenarios y situaciones. Genial. Aunque algo difícil.

Electronic Arts **93**

Tunnel B-1



Un recorrido trepidante por pasillos repletos de enemigos y laberintos imposibles. Acción y mucha velocidad en un curioso juego que presenta un calidad gráfica muy apreciable, aunque no mucha variedad.

Sony **88**

PSX / SAT



Soviet Strike



La sabia mezcla de acción y estrategia de esta mítica saga, pero con la posibilidades técnicas que ofrecen las nuevas consolas. Un juego largo y, complicado que ofrece horas y horas de diversión.

Electronic Arts **89**

SEGASATURN

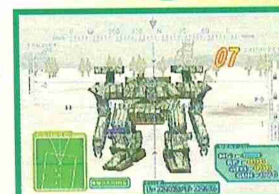
Virtua Cop 2



Un magistral juego de disparos que, jugado con la pistola, ofrece una diversión total. Su realización gráfica es impagable, pero le falla su corta duración para haber obtenido una nota mucho mayor. Aún así, trepidante y emocionante como ninguno.

Sega **90**

Gungriffon



Un tanque enfrentado a todo un ejército. Todo ello en la siempre efectiva perspectiva subjetiva, y servido con una demostración poligonal interesante. La acción es atractiva, aunque vaya perdiendo interés con el tiempo.

Game Arts **88**

PLAYSTATION PSX / SAT SEGASATURN

SHOOT´EM UP



Panzer Dragoon 2



Es un "shoot´em up" mágico. Sus personajes y escenarios así lo reflejan. Montando a lomos de un dragón que sobrevuela parajes de fábula deberemos eliminar a las más extrañas criaturas. Es original, largo, difícil y encantador.

92 Sega

X2



Un matarmacianos con todas las de la ley: Mantén el dedo pegado al botón de disparo y elimina a cientos de naves que saldrán a tu paso. Los gráficos son impresionantes y la diversión está garantizada. Pronto, también en Saturn.

Ocean 91

Philosoma



Un atractivo homenaje a los más clásicos estilos del género. Aquí hallaréis fases con scroll horizontal, vertical, frontal...todo ello con una notable calidad gráfica y una dificultad épica.

Sony 86

Panzer Dragoon



Menos completo que la segunda parte, pero más mágico y con una ambientación más lograda. Ideal para los fanáticos del género y los amantes de los juegos estéticamente perfectos.

89 Sega

In The Hunt



El más puro estilo de los clásicos tipo «R-Type», pero modernizado para la ocasión con escenarios muy detallados y plagados de enemigos. Está pensado para los amantes de la más trepidante acción, aunque puede hacerse corto para los más hábiles.

THQ 84

PLAYSTATION PSX / SAT SEGASATURN

AVENTURAS de ACCIÓN

Tomb Rider



Un auténtico lujo tridimensional en 32 bits. Con una protagonista que combina la agilidad de Spiderman y la audacia de Indiana Jones, viviremos una apasionante aventura que requerirá de nosotros habilidad e inteligencia a partes iguales. Escenarios bellísimos para un juego tan recomendable como difícil.

Core 94

Resident Evil



El terror aguarda tras cualquier esquina y no hay más remedio que enfrentarse a él cara a cara para encontrar los secretos ocultos de esta fantasmagórica mansión. Gran astucia y buenos reflejos serán vuestras armas.

Capcom 92

Fade to Black



La secuela en 3D de «Flashback» os llevará a una loca huída através de bases y naves espaciales alienígenas. La compleja animación del protagonista os hará vivir una aventura casi real, pero muy complicada.

Delphin Software 91

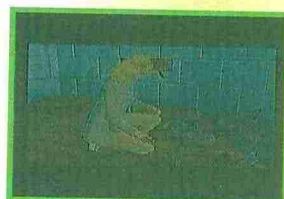
Alone in The Dark



Aventuras detectivescas con un sanguinario pirata como enemigo a batir. Sensacional seguimiento de la acción con múltiples cámaras y una inmejorable traducción al castellano.

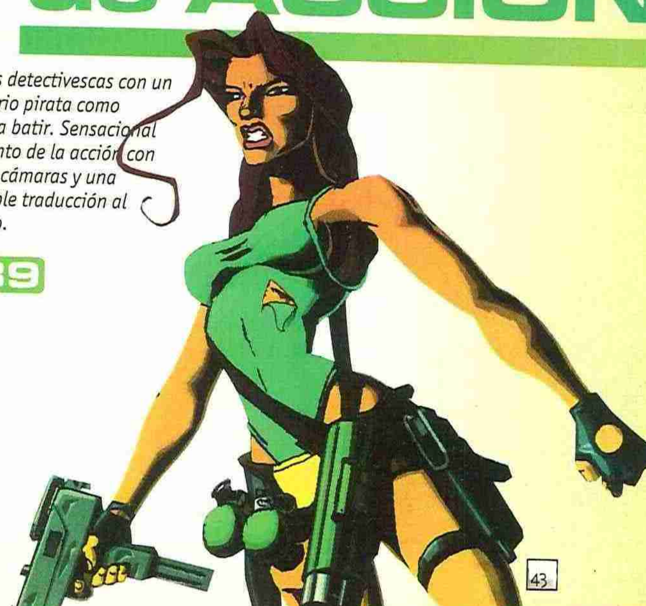
Infogrames 89

D



Una auténtica película de terror interactiva que conseguirá ponerte los pelos de punta. Movimientos prefijados, escenas renderizadas y escalofriantes efectos de sonido se reúnen con el único objetivo de que no duermas por la noche.

87 Ocean



BASKET

PLAYSTATION — PSX / SAT — SEGASATURN

Total NBA 96



El impresionante trabajo técnico de Psygnosis oculta ciertos defectos jugables y la ausencia de algunas opciones. Aún así se trata de u n gran juego que alucinará a los que no busquen complicaciones.

Sony **92**

NBA Live 97



Un completísimo simulador que cuenta con toda la magia de la NBA. Presenta un aspecto gráfico imponente, cuenta con todas las opciones del mundo y no es difícil hacerse con él. Imprescindible para los amantes de este deporte.

Electronic Arts **93**

NBA Action



Gran juego de basket que opta por la simulación más pura, sin olvidarse del espectáculo. Opciones de todo tipo, realización técnica sobresaliente y mucha capacidad para divertir.

Sega **92**

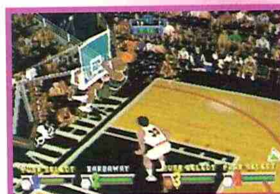
NBA Live 96



No se queda atrás con respecto a la entrega 97. Tan sólo le faltan algunas opciones y la calidad gráfica de su sucesor. De todos modos, un excelente simulador para los que gusten de sacarle todo el partido a este deporte.

Electronic Arts **91**

NBA Jam Extreme



El clásico enfrentamiento "dos contra dos" totalmente irreal pero infinitamente divertido. Mates estratosféricos, acciones imposibles, jugadas ilegales, todo vale en este baloncesto con tal de divertir. Y lo consigue.

Acclaim **89**



NBA in the Zone



Baloncesto en el sentido más arcade de la palabra. Sencillo, rápido, espectacular y sin ningún tipo de complicación. Presenta algún defecto técnico, pero apenas importa, Ante todo es un juego divertido.

Konami **88**

DEPORTES

PLAYSTATION — PSX / SAT — SEGASATURN

CoolBoarders



Los jóvenes aficionados a la nieve que han cogido directamente la tabla en lugar de los esquís, disfrutarán a tope con este vertiginoso juego que encierra en su interior mucha más diversión de la que aparenta.

Sony **91**

NHL 97



Uno de los grandes juegos deportivos del momento. Tal vez resulte un deporte desconocido por aquí, pero su calidad técnica y su tremenda jugabilidad consiguen que pueda resultar atractivo para todos los públicos.

Electronic Arts **91**

Sampras Extreme Tennis



El mejor juego de tenis en 32 bits. Un simulador con todas las de la ley, al que no es difícil jugar, pero sí hacerlo con ciertas garantías de victoria. Tan sólo le falta presentar torneos y jugadores reales.

Codemasters **90**

Athlete Kings



Un juego de olimpiadas con todo el espectáculo de los grandes arcades de Sega. Tan sólo presenta 10 pruebas, pero todas ellas son divertidas y con un aspecto bárbaro. Bastante divertido.

Sega **90**

Track & Field



Un completísimo juego "olímpico" que presenta 11 pruebas diferentes, todas ellas bien resueltas. No es una maravilla gráfica, pero cumple, y además resulta enormemente divertido.

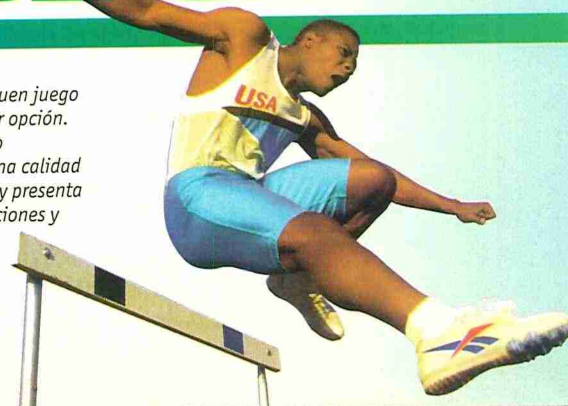
Konami **89**

PGA Tour 97



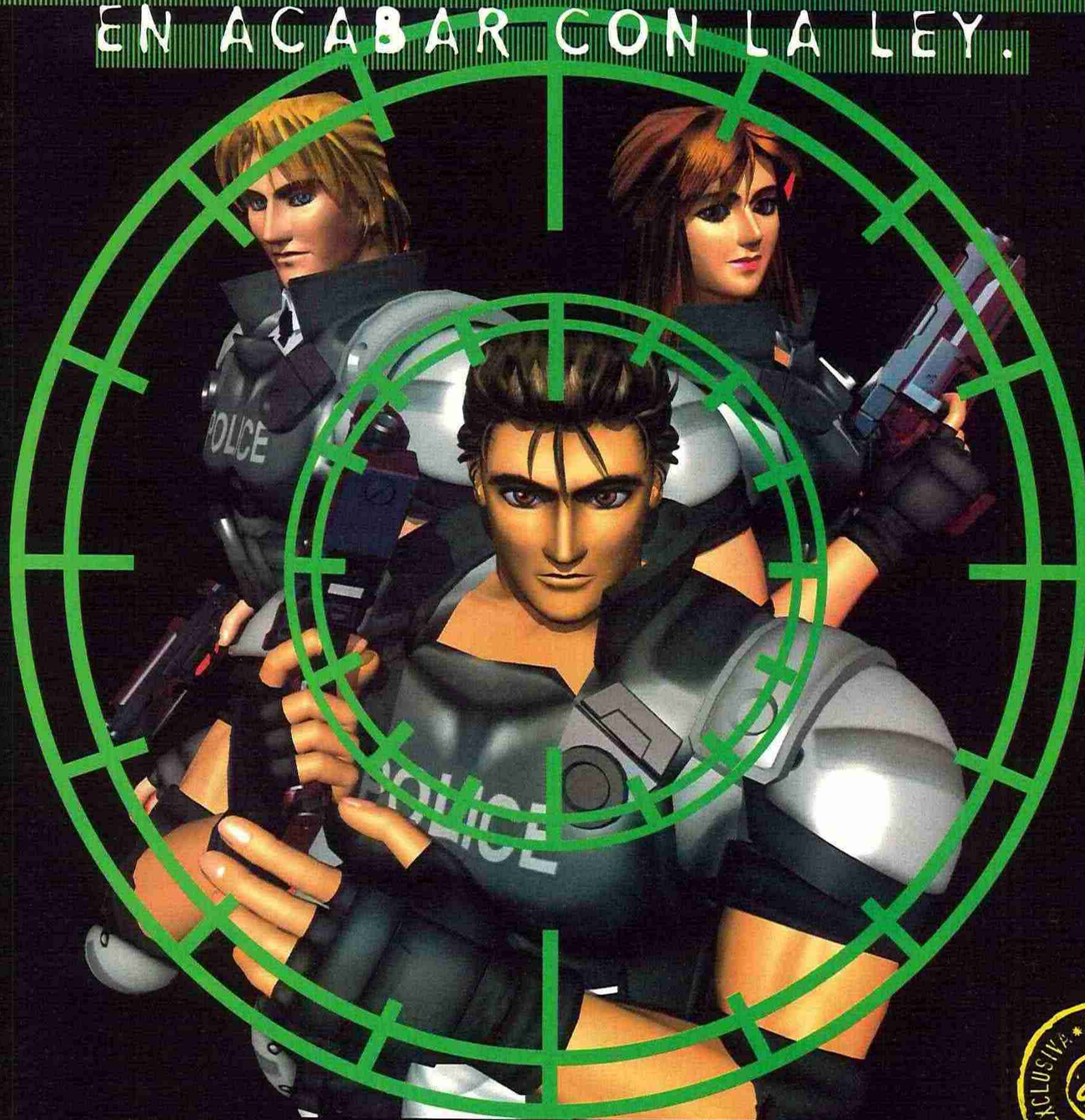
Si queréis adquirir un buen juego de golf, esta es la mejor opción. Se trata de un completo simulador que ofrece una calidad técnica incuestionable y presenta un buen número de opciones y modos de juego.

Electronic Arts **89**

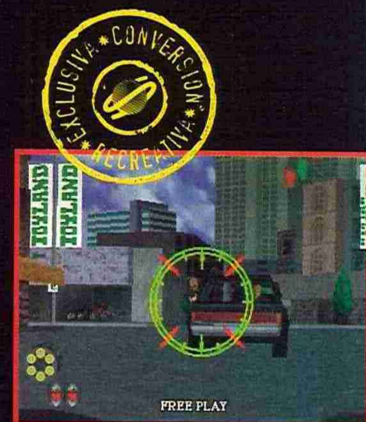




ALGUIEN MUY PELIGROSO SOLO PIENSA EN ACABAR CON LA LEY.







LO MALO ES QUE LA LEY ERES TU.

SEGA SATURN
PELIGROSAMENTE REAL

Llega Virtua Cop II. La acción trepidante y el subidón de adrenalina se multiplican por dos. Los mafiosos de la corporación EVL están más cabreados que nunca. Tendrás que enfrentarte a ellos en cualquier rincón de la ciudad, luchar en el interior de un transatlántico, perseguirles en coche o combatirles desde un helicóptero. Y para eso vas a necesitar refuerzos. Por suerte, además de a Rage y a Smarty, ahora tienes a Janet. Unidos vais a tener que acabar con los criminales más peligrosos. Antes de que ellos acaben con vosotros.

SEGA the GAME is NEVER Over.

www.sega-europe.com

PLAYSTATION | PSX / SAT | SEGASATURN



SHOOT'EM UP SUBJETIVO

Disruptor



Ha sido de los últimos en llegar, pero se ha hecho un hueco entre los grandes gracias a unos gráficos alucinantes: escenarios variados, movimientos ultra rápidos... Un juegazo en el que, además, la emoción alcanza cotas insospechadas.

Interplay **92**

Final Doom



La última vuelta de tuerca al clásico que inició el género. Los mejores niveles de todos los «Doom» y algunos pequeños retoques gráficos. Vamos: "cambiar para que nada cambie". Recomendado para nostálgicos.

GT Interactive **90**

Alien Trilogy



El título de este género que más nos gusta por calidad gráfica, suavidad de desplazamiento y, sobre todo, por ambientación. Y además, traducido al castellano. En este tipo de juegos hay maravillas, pero «Alien Trilogy» se sale. Imprescindible.

Acclaim **93**

Hexen



El justo sucesor del «Doom». Realizado por el mismo equipo de programación, ha sabido añadir nuevos alicientes a esto de pegar tiros a diestro y siniestro. Lo mejor: poder elegir entre 3 personajes diferentes.

GT Interactive **91**

Exhumed



Estupendo intento de añadir unas gotas de aventura y misterio a una fórmula bastante explotada. La traducción de textos y voces es tan de agradecer como su alucinante ambientación egipcia.

90 Sega

Doom



El pionero llegó tarde y se encontró con que sus "hijos" le habían quitado el sitio. A años luz a nivel técnico de los últimos lanzamientos pero rodeado de la aureola de los grandes mitos y con una jugabilidad a prueba de bomba.

88 GT Interactive

PLAYSTATION | PSX / SAT | SEGASATURN



Bust a Move 2



Reflejos, inteligencia y mucha vista para un juego que mantiene las virtudes del ínclito «Tetris», pero mediante un sistema completamente nuevo consistente en explotar burbujas de colores.
Un auténtico peligro por su capacidad de enganche. Ideal, además, para dos jugadores.

91 Acclaim

True Pinball



Cinco mesas y tres perspectivas distintas para un pinball que llevará hasta vuestra casa la emoción de los salones, pero sin echar monedas. La diversión se multiplica con cada amigo que se añade al reto de los petacos.

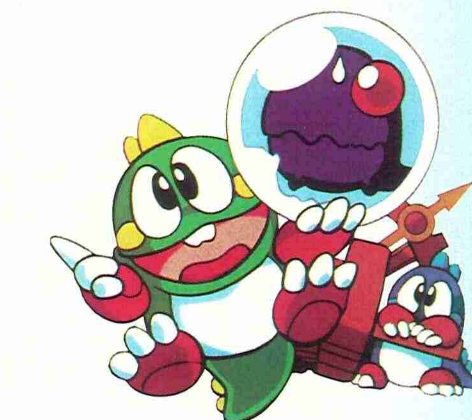
89 Ocean

Worms



Los gusanos han cogido las armas y se han vestido a lo Rambo para reventar la diversión. De dos a cuatro jugadores simultáneos probarán a ver quién es capaz de acabar con los comando enemigos.

88 Ocean



ARCADE

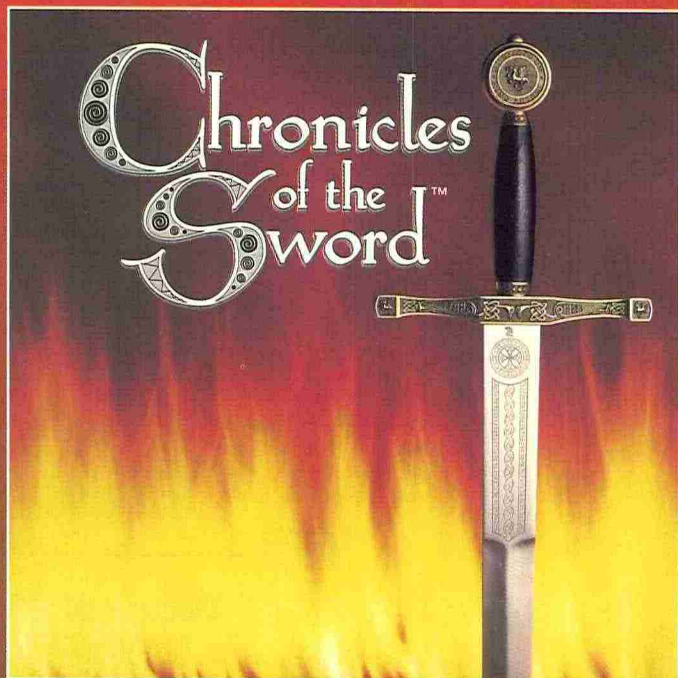
Baku Baku



Puesta al día de un clásico como es el «Tetris». Fichas renderizadas, animalitos tragones y la misma jugabilidad y diversión de siempre. No muy brillante a nivel gráfico pero sumamente adictivo.

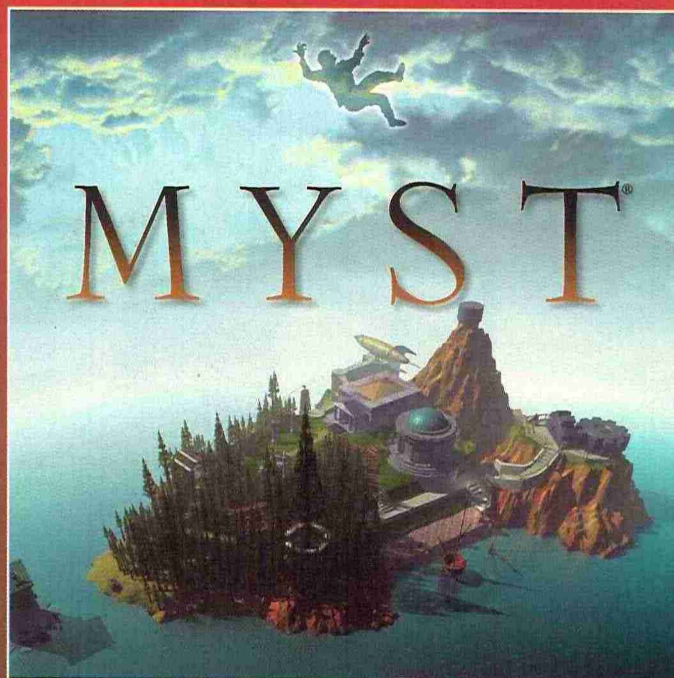
86 Sega

¡¡ CUATRO GRANDES AVENTURAS GRÁFICAS DE PSYGNOSIS !!



Chronicles of the Sword

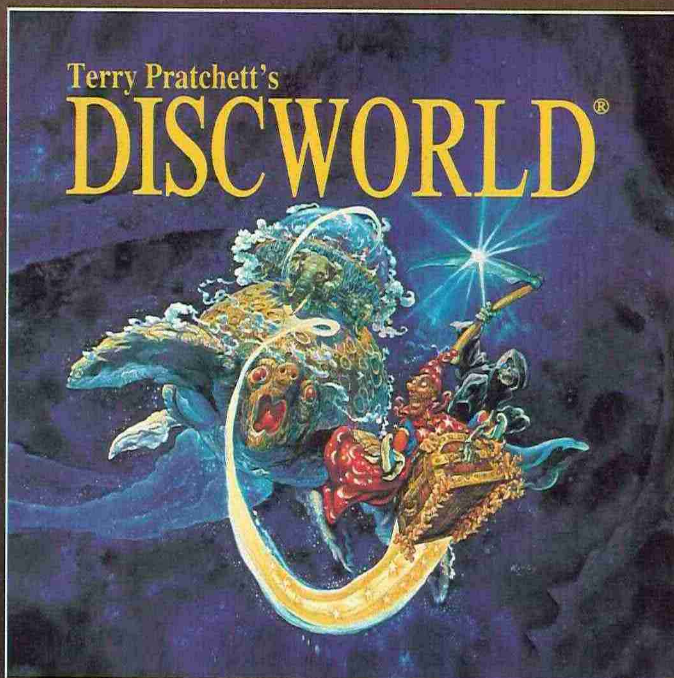
Conoce el legendario misterio y milagro de Camelot en esta impresionante aventura en 3D. La magia negra de Morgana amenaza con derrocar al Rey Arturo y manchar el honor de la Mesa Redonda. Únete al recién armado caballero Gawain, en su investigación para proteger la seguridad del Reino. Es un viaje que te llevará de Camelot a la fortaleza de la malvada Morgana en Lyonesse. Tráela ante la justicia y recibirás una bienvenida propia de héroes. Fracasa y ni Merlín será capaz de ayudarte... (Voces y textos en castellano.)



Myst

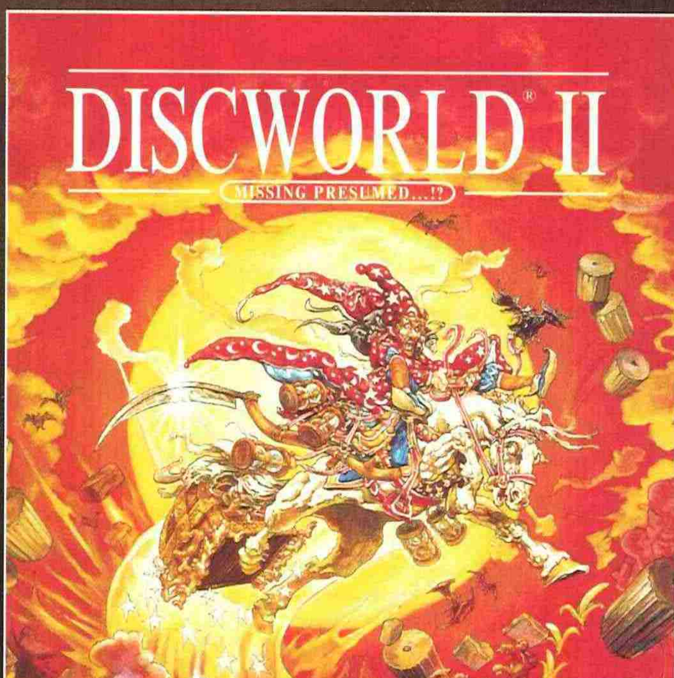
Acabas de encontrar un libro. No tienes ni idea de dónde proviene o de su antigüedad. No contiene nada más que la descripción de una isla llena de vida, que parece seducirte..

Y, a medida que vas alcanzando el final, tu propio mundo se deshace y es sustituido por una vista de la isla. El libro se llama Myst, y no tienes otra opción más que explorar... (Textos en pantalla en castellano.)



Discworld®

Un dragón está destruyendo Ankh-Morpork, la ciudad líder del mundo. Mucha gente consideraría que ésto forma parte del progreso cívico, pero lo que Ankh-Morpork necesita ahora es un héroe. Sin embargo, todo lo que tiene es a Rincewind el mago, cuyo único talento consiste en que todavía no está muerto. También tiene el equipaje, la maleta más sucia del Universo. Con todo esto a su lado, probablemente no haya límite a todo lo que pueda hacer mal... (Textos en pantalla en castellano.)



Discworld II®

¿Qué sucede cuando un servidor público desaparece? Nada.

¿Qué sucedería si este servidor público estuviese muerto? Muchas cosas.

Y descubrirás cuántas en la increíble segunda entrega de la serie Discworld de Terry Pratchett desarrollada por Perfect Entertainment. Con el incompetente mago Rincewind alzando la guadaña de la muerte, las calles de Ankh-Morpork puede que nunca vayan a ser lo mismo.









ROL



Próximamente...
Shaicoden (PSX)
Final Fantasy VII (PSX)

Mystaria

Los juegos de rol entran en las tres dimensiones con un título apadrinado por Sega que hace de la estética su bandera. Cuesta hacerse con su sistema de juego, pero asegura muchas horas de diversión.



90 — Sega

Shinning Wisdom

El gusto por lo clásico llevó a Sega a traernos un juego de rol/aventura con estética 16 bits pero que entretiene sin problemas. Encantará a los aficionados, pero no deja de suponer un pequeño paso atrás a nivel técnico.



88 — Sega

Story of Thor 2

El arcade se disfraza de aventura en este juego. Su componente de acción predomina sobre el rol, pero esto le permite ser accesible para los aficionados menos expertos en resolver enigmas.



86 — Sega

ESTRATEGIA

X-COM



La estrategia se viste de gala para recibir a un título excepcionalmente divertido que añade acción a un género tan reflexivo. Totalmente compatible con el Ratón de Sony y traducido al castellano.

Mindscape — 91

Panzer General



Un verdadero juego de tablero comprimido en un CD. El mejor juego de estrategia pura y dura de la historia consolera. Tan bueno como feo y tan apasionante como difícil de dominar.

Mindscape — 90

Próximamente...
Lost Dinasty (PSX)

Theme Park



Dirigir un parque de atracciones se convierte en una aventura llena de emociones con este juego. Desde construir las atracciones hasta controlar los precios de las bebidas que se sirven. Todo bajo tu control.

Bullfrog — 89

Command & Conquer



El heredero del famoso «Dune 2» de 16 bits demuestra lo sencillo que puede resultar divertirse jugando a la guerra. Dos CD's llenos de tiros, explosiones y buenos ratos para quienes gusten de la estrategia combinada con la acción.

Westwood — 87

NBA LIVE 97

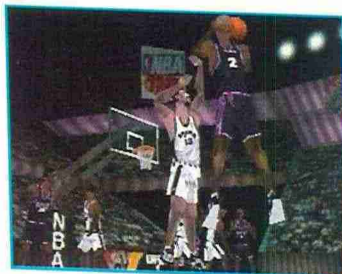
¡Vive toda la pasión del baloncesto!



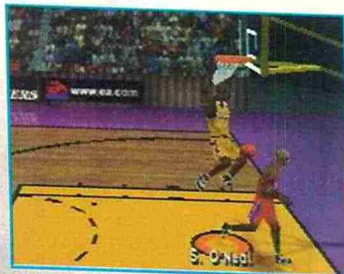
NBA Live refleja el estilo de la NBA. Animaciones y gráficos completamente renovados se combinan con una impresionante jugabilidad para disfrutar con la NBA más espectacular hasta la fecha. Las estrellas de la NBA se mueven de forma tan fluida y realista que junto a los nuevos ángulos de cámara y los comentarios de juego, te verás situado en el mismo centro de la acción. Esta NBA es todo un espectáculo.

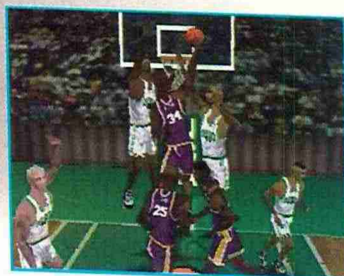


- Animaciones 3-D poligonales tomadas de jugadores reales de la NBA.
- NUEVA y mejorada jugabilidad.
- Los 29 equipos oficiales de la liga NBA.
- Más de 300 estrellas de la NBA - incluyendo los Rookies.
- Equipos All Star y personalizables.
- Opción Dream Team: crea tus propios equipos.
- Construye tus propios jugadores (en 16 bits).



WINDOWS 95 • PC CD
Mega Drive™
Super NES™
PlayStation™
Sega Saturn™





Otros EA SPORTS™ disponibles:

FIFA97
MADDEN 97
PGA TOUR 97
NHL97

EA SPORTS™

IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME®

Edita y distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**
Distribuido en Argentina por: **MICROBYTE.** San José 525 (1076) BS. As Argentina. Tel: 541-381 0256. Fax: 541-381 5562

el Cuervo
city of angels
ACCLAIM LEVANTA EL VUELO

Tras un largo período en el que Acclaim ha venido alternando buenos títulos con algún que otro fiasco, aparece este «El cuervo. Ciudad de Ángeles», un título con el que esta compañía americana quiere recordarnos porqué está considerada como una de las mejores productoras de videojuegos del mundo.

Una vez al año las ruinosas calles de Los Angeles se llenan de juerguistas que celebran el día de los difuntos. Durante esa noche mágica puede pasar cualquier cosa, como, por ejemplo, que una víctima de un asesinato vuelva del más allá dispuesta a hacer justicia con sus asesinos.

Este es precisamente el punto de partida de "The Crow. City of Angels", un juego para Saturn y PlayStation basado en la película del mismo nombre protagonizada por Vincent Pérez y que a su vez tenía por modelo a los cómics creados por James O'Barr a principios de los 80.

Los chicos de Acclaim han cogido este interesante argumento para desarrollar a partir de él un arcade de acción tridimensional que os sorprenderá por su calidad gráfica y en el que no tendréis ni un momento de respiro.

Para situaros un poco os diremos que estéticamente será similar al popular «Alone In The Dark» de Infogrames, es decir, que tendréis por protagonista a un héroe poligonal que se desplazará líbremente por un mundo 3D. Un amplio número de "cámaras" repartidas por todo el mapeado se encargarán de ofreceros siempre el mejor plano para que no perdáis detalle de los mil y un combates que tendréis que disputar para llegar hasta el final de cada nivel. En resumen, que será una especie de "beat'em up" pero con unos gráficos y unas animaciones sobresalientes.

Por cierto, ya que hablamos de gráficos, no deberíais perderos la perfecta recreación ambiental de una ciudad de Los Angeles vista desde el mismo tétrico punto de vista que la película. Id preparando las palomitas y la Coca Cola porque la sesión va a comenzar muy pronto.



SAT

«The Crow. City of Angels» será un juego de mucha acción en el que los escenarios lúgubres y recargados de las dos películas de la saga tomarán un protagonismo absoluto. Un complejo sistema de cámaras repartidas por todos los rincones seguirá todos vuestros movimientos.

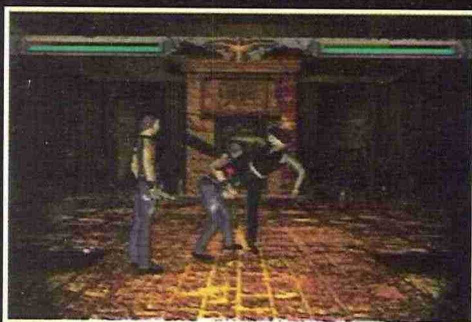


PSX

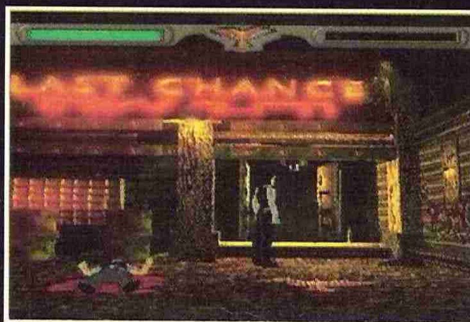


PSX

A la vista de las primeras imágenes, este título promete convertirse en uno de los juegos de mayor calidad gráfica para PlayStation.



PSX



SAT



SAT

En estas imágenes no podéis apreciar el enorme realismo que poseen las animaciones del protagonista. Hasta que tengáis la oportunidad de disfrutar de este juego en vivo y en directo, os tendréis que conformar con saber que para ello se han utilizado las últimas técnicas de Captura de Imagen en Movimiento con actores reales.

LA PELÍCULA







Dirigida por el británico Tim Pope, "El Cuervo. Ciudad de Ángeles" es la segunda película que retoma los personajes y situaciones creadas por el dibujante de cómics James O'Barr. La primera supuso la consagración del malogrado Brandon Lee (muerto durante el rodaje) y esta segunda, recientemente estrenada, pretende hacer lo mismo con Vincent Pérez al que ya pudimos ver en "Indochina".

Saturn: el nuevo campo de batalla

TOSHINDEN URA

Esta nueva entrega del genial simulador de lucha de Takara, -que Sega traerá a los usuarios de Saturn a partir del próximo mes de febrero-, promete ser el primer capítulo de una serie que recibirá el nombre de "SegaSaturn Toshinden World". «Toshinden URA» será el punto de partida de la nueva saga que estará formada por títulos que serán específicamente programados para Saturn.

Con apenas dos años de vida, este simulador de lucha de Takara tiene ya las suficientes versiones como para ser considerado como una de las series clásicas en el género. **PlayStation** y **Saturn,** -incluso la pequeña **Game Boy**-, han probado ya las excelencias de este tridimensional "versus" que ha hecho las delicias de miles de usuarios en todo el mundo.

«Toshinden», como sabéis, tuvo su origen en **PlayStation** y, por tanto, la mayoría de la gente asocia a este título con la máquina de **Sony.** El hecho de que su primera conversión para **Saturn, «Toshinden Remix»**, no alcanzara el nivel de calidad esperado, contribuyó aún más a fraguar esta idea.

Pero parece que **Takara** y **Sega** se han decidido a cambiar radicalmente esta situación. Las nuevas medidas tomadas podremos comprobarlas en este **«Toshinden URA»,** en el cual veremos cómo se ha llevado a la realidad la decisión de dotar a los juegos para **Saturn** de un carácter particular que incluye personajes, historias y diseño de escenarios y ropajes totalmente nuevos. Es decir, no es un juego reprogramado para **Saturn,** sino realizado específicamente para ella.

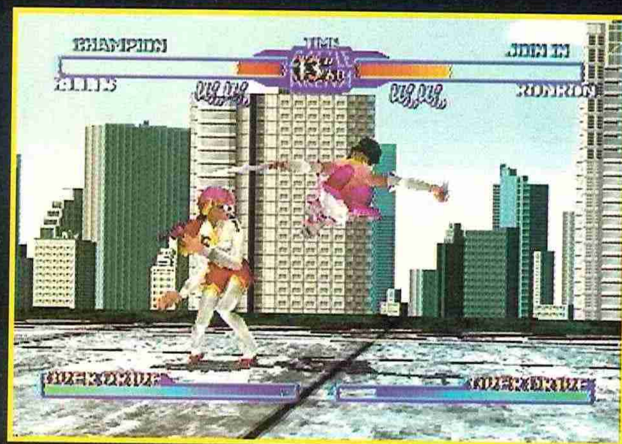
Los osados luchadores que se pongan frente a este **«Toshinden URA»** descubrirán 11 personajes para elegir, más alguna que otra sorpresa oculta en forma, por ejemplo, de un replicante metálico. El juego mantendrá el sistema de girar libremente por el ring y de usar dos botones como golpes especiales directos, aunque cada personaje ocultará otros muchos golpes que se realizarán con las habituales combinaciones de pad. Habrá numerosas vistas para elegir, el soberbio zoom será aún más preciso y se añadirán más elementos móviles a los escenarios.

Es decir, que visualmente será más atractivo que lo habitual, al tiempo que mantendrá las mismas pautas de jugabilidad que han convertido a esta saga en un infalible medio de diversión tanto para los novatos como para los más avezados en estas lides.











En esta ocasión se ha puesto un especial interés en los escenarios. Gracias a la introducción de decorados más modernos, el ambiente del juego se desmarcará del aspecto "legendario" de anteriores entregas.





Aparte de los escenarios y el nuevo look gráfico general, estos dos personajes, Ripper y Ronron, son las dos grandes novedades de «Toshinden URA» con respecto a «Toshinden 2» para PSX. Han desaparecido Chaos y Gaia.







Repli es uno de los personajes ocultos que presentará el juego. Concebido como un indestructible Robocop, sus repentinas apariciones nos obligarán a mostrar toda nuestra destreza.



Lógicamente, este nuevo «Toshinden URA» mantendrá elementos típicos de anteriores ediciones. Por ejemplo, también habrá que tener mucho cuidado con no caernos o no ser arrojados al exterior del ring.

Cómo se forja un mito.

Al ritmo que llevan los chicos de Takara, su «Toshinden» pronto será equiparable a los míticos «Mortal Kombat» o «Street Fighter». Prolífico como pocos, no sólo ha aparecido ya en variados soportes, sino que además ya se ha anunciado la intención de editar varias entregas en un futuro.

Aquí tenéis un breve repaso a la historia de este genial juego de lucha en las diferentes consolas.





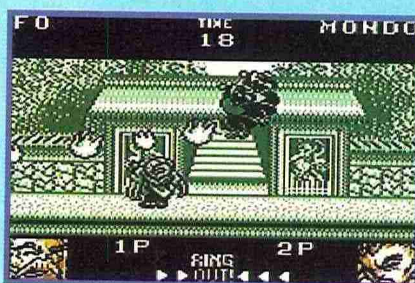
Battle Arena Toshinden: *Este título para PSX fue el origen de la serie y uno de los primeros arcades de lucha para 32 bits. Su principal innovación se basó en la posibilidad de mover a los luchadores sobre escenarios tridimensionales.*



Toshinden Remix: *Fue la conversión del anterior título a Saturn. Aunque no era exactamente igual a la versión para PSX, -ya que se añadieron algunos elementos nuevos- perdió parte de la frescura con respecto al original.*



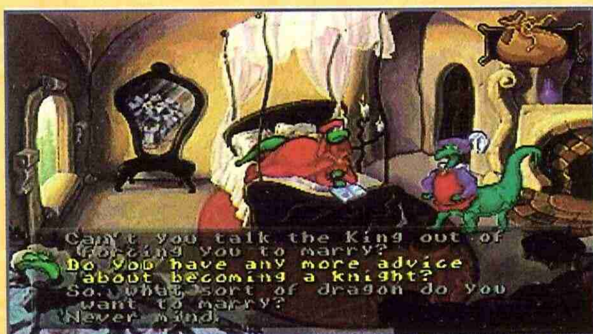
Toshinden 2: *Manteniendo la base de la primer entrega, en este título para PSX la estética evolucionó ligeramente y además se incluyeron un buen número de personajes ocultos. Esta versión ha sido la base para «Toshinden URA».*



Toshinden GB: *Parecía imposible, pero Takara consiguió realizar una versión genial para la portátil de Nintendo. Se perdieron las 3D pero mantuvo la idea del juego, personajes y golpes especiales .*

BLAZING DRAGONS

Cuéntame un cuento



Saturn y PlayStation se preparan para recibir una nueva aventura gráfica al estilo de «MundoDisco» que promete convertirse en uno de los representantes más simpáticos y divertidos del género.





Como veis, la pinta que tiene «Blazing Dragons» es excelente. Lástima que los textos vayan a estar en inglés, pues es evidente que este detalle va a afectar notablemente a la jugabilidad de la aventura.

Aquellos de vosotros que hayáis logrado acabar el genial «MundoDisco», además de recibir nuestra más sincera enhorabuena, (gente tan preparada es lo que necesita el mundo de los videojuegos), os vais a llevar una agradable sorpresa muy pronto. Sí, porque Saturn y PlayStation van a acoger en breve una aventura gráfica de nombre «Blazing Dragons» que tiene muchos elementos en común con el citado juego.

Crystal Dynamics es la autora de esta aventura en la que podréis disfrutar de lo lindo controlando las acciones de un dragón inventor llamado Flicker, cuyo principal objetivo en la vida es ligar con la bella princesa Flamme.

Ambientado libremente en el mundo medieval, esta divertida historia os transportará a un lugar donde los dragones comparten su vida, (no siempre en buena armonía), con los humanos y en el que los caballeros-dragones de la mesa cuadrada de Camel Hot son el modelo para todos los niños.

No podéis negar que el planteamiento es atractivo ¿verdad?, pues hay muchas cosas más por descubrir en este título. Por ejemplo que el aspecto simpaticón de los gráficos tendrá su perfecto complemento en las voces de Terry Jones, miembro del famoso grupo cómico británico Monthy Python, quien se ha encargado de poner voz prácticamente a los 43 personajes que aparecerán en el juego, además de ser responsable del diseño de los protagonistas.

Con estos antecedentes y echándole un vistazo a las pantallas, seguro que los buenos aficionados a la aventuras gráficas ya os estáis frotando las manos. Si queréis conocer más detalles sobre este juego, no os perdáis el próximo número.



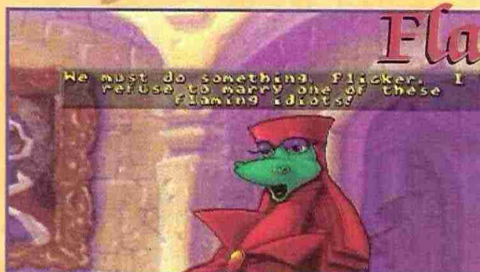
Personajes de fábula

Allfire

La cabeza visible (y bien visible) del reino. Su sabiduría sólo es comparable a la belleza de su hija Flamme y esto le permitirá mantener a raya a tanto caballero belicoso como tiene en la mesa.

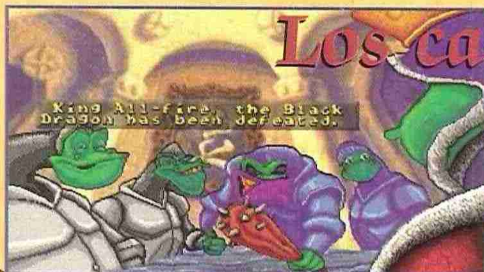


Flamme



La bella princesa que nunca debe faltar en ningún cuento. Pese a la oposición de su padre, ama ardientemente (nunca mejor dicho) al simpático dragón inventor Flicker.

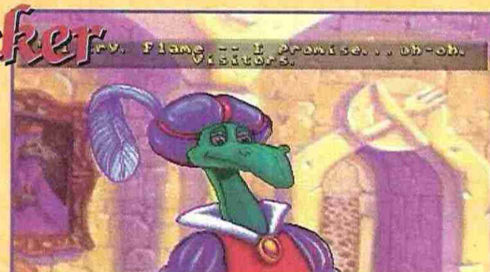
Los caballeros



Sentados alrededor de la mesa cuadrada, mantienen viva la creencia de que el reino está a salvo gracias a ellos. El pueblo nunca sabrá lo equivocados que están confiando en esta panda

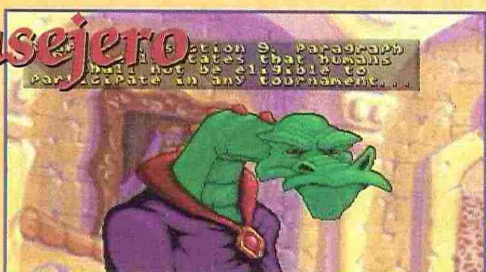
Flicker

El héroe de la historia. Pobre de nacimiento e inventor de profesión, trata por todos los medios de cambiar ambas situaciones. La princesa es la mejor forma de lograrlo todo al mismo tiempo.



El Consejero

El apoyo principal del Rey Allfire. Le ayuda cuando lo necesita y cuando no también. Su cara delata sus malas intenciones a varios metros de distancia.

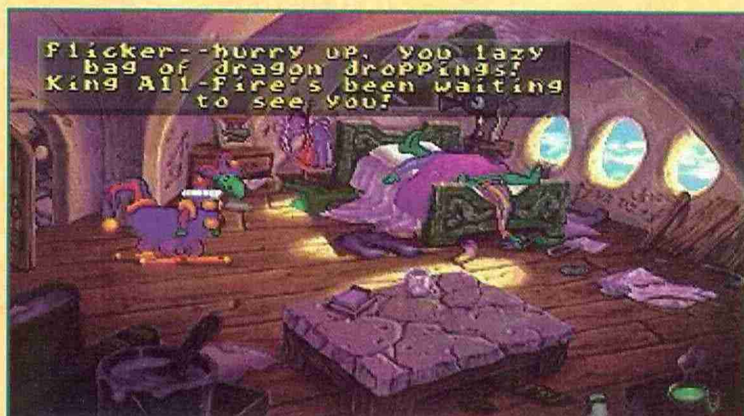


Sir George



El malo de la película . Está empeñado en ganar el torneo en el que está en juego la mano de la princesa para acabar de una vez por todas con la presencia de los dragones en el reino.

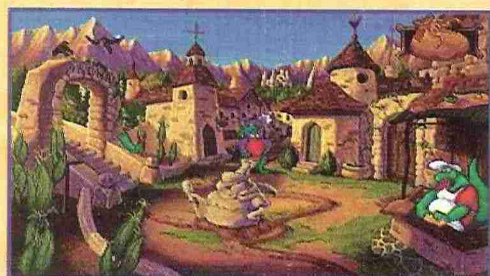


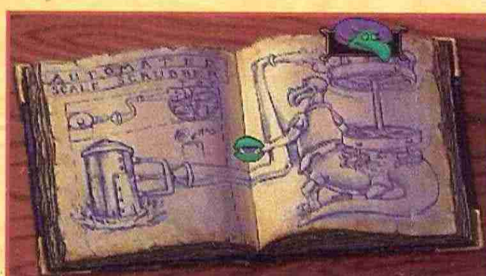






Los escenarios, como suele ser habitual en las aventuras gráficas, serán estáticos, pero los personajes ofrecerán numerosas y muy divertidas animaciones, lo que contribuirá a aumentar aún más el enorme atractivo de este juego.





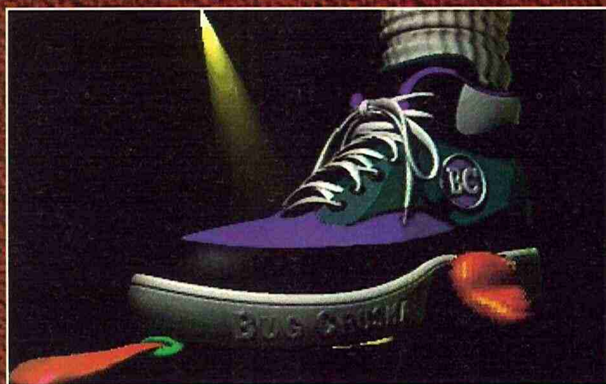


Bug! Too

¡¡Ahí viene la plaga!!

En Sega andan muy preocupados porque últimamente han empezado a ocurrir cosas muy extrañas en Saturn. Se han escuchado ruiditos muy raros e incluso hay quien asegura haber visto entrar insectos por la ranura de expansión de la consola. Si no fuera porque ya hay antecedentes de situaciones similares, habría que ir pensando en llamar a los del control de plagas...





Pero, por fortuna, estos sucesos sólo pueden significar una cosa: ¡Bug, el insecto plataformero de Sega, vuelve a Saturn!

Antes de nada hay que señalar que la 32 bits de Sega descubrió la tercera dimensión de las plataformas hace aproximadamente un año gracias a las aventuras de este simpático insecto saltarín y, por lo tanto, hay que tratar a este "bichejo" con todos los honores que se merece.

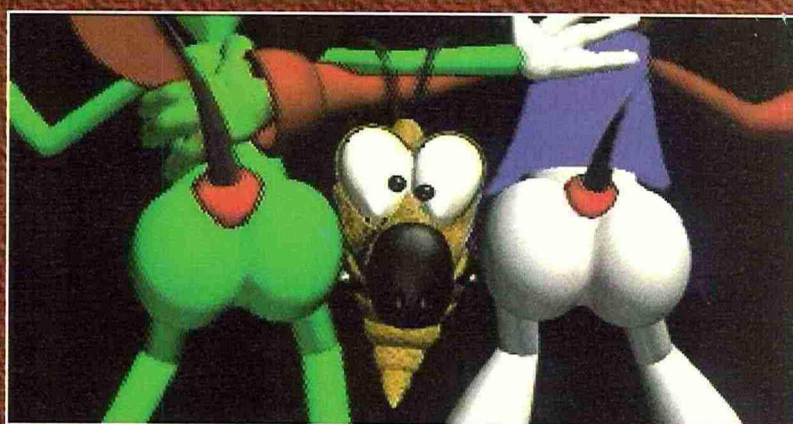
Una vez puestos en antecedentes diremos que este auténtico pionero regresa a las andadas y que dentro de muy poco podréis comprobar a qué ha estado dedicando su tiempo gracias a la aparición de «Bug Too!», la segunda parte de aquel entretenido título de Sega.

Este compacto estará lleno de jugosas novedades. La más curiosa será la presencia de dos amigos íntimos de Bug, quienes se atreverán a echarle una mano en esto de dar saltos: Superfly, una mosca de lo más funky, y un perro-larva llamado Maggot Dog. Con cualquiera de estos 3 insectos saltarines podréis iniciar una aventura plataformera tridimensional que os llevará a través de 7 fases con nombres tan cinematográficos como "Lawrence of Arachnia", "Swatterworld" o "Antenae Day 4". Cada uno de estos niveles constará a su vez de una o varias zonas de bonus diferentes, pero todas ellas con el cine y el buen humor como denominador común.

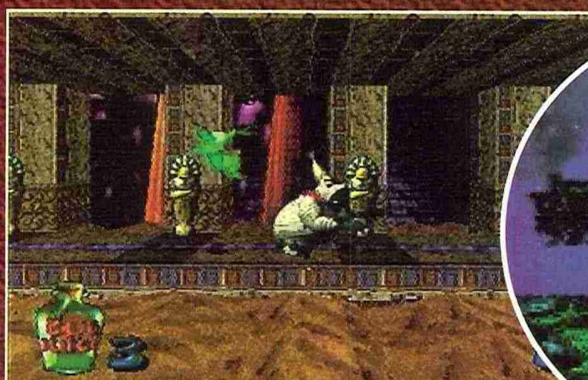
El reparto de esta sensacional súper producción hollywoodiense se cerrará con un enorme número de Final Bosses de descomunal tamaño y con un amplio cartel de extras que asumirán el papel de enemigos. No perdáis la onda porque las entradas para este espectáculo "Made in Sega" se van a agotar muy pronto, seguro.



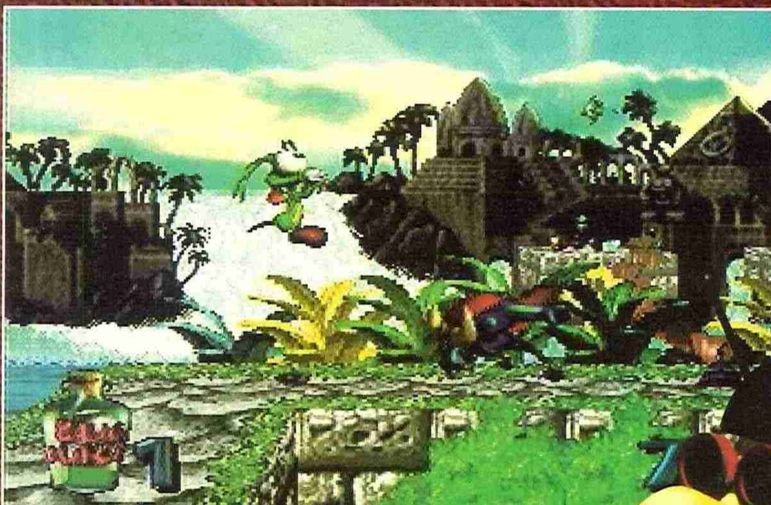
Una de las principales novedades de «Bug Too!» será la inclusión de dos nuevos personajes con los que afrontar el juego: además de Bug, podremos controlar a la mosca Superfly y a una extraña larva de nombre Maggot Dog.









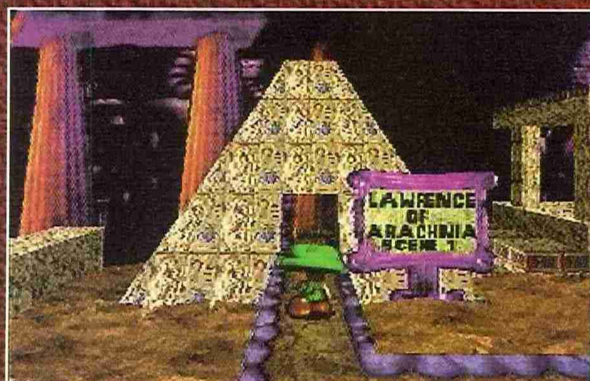








El protagonista de uno de los mejores juegos de plataformas para Saturn contrataca con un juego de enorme calidad gráfica y un gran sentido del humor.





Este juego mantendrá el aspecto tridimensional de su antecesor, pero los gráficos mejorarán notablemente gracias a unos decorados muy variados y dotados de un mayor lujo de detalles.

La buena estrella de Mario

SUPER MARIO 64

LA AVENTURA MÁS GRANDE JAMÁS JUGADA (2)

El mes pasado dimos nuestros primeros pasos en esta maravillosa aventura llamada «Super Mario 64». Muy por encima os explicamos sus características técnicas y lo que ofrecerá basicamente este cartucho. Este mes vamos a analizaros con más detalle algunos elementos del juego y a continuar nuestro recorrido por diferentes niveles. No os vayáis, que empezamos.

¿CÓMO SE USA LA LLAVE BOWSER?

En el capítulo anterior os dejamos justo cuando Mario había conseguido una llave tras derrotar a Bowser. Pues bien, esta llave nos dará acceso a las entrañas del castillo, a sus lóbregos y tenebrosos sótanos. La cerradura se encuentra tras las dos puertas normales del hall, que dan a un largo pasillo alfombrado en rojo. Éste también será el camino hacia el patio interior del castillo y hacia nuevas fuentes de diversión.

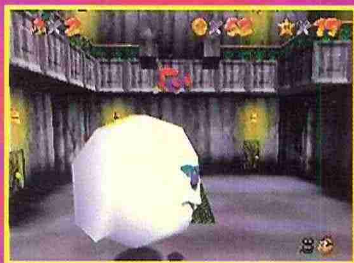




La animación de Mario al meter una llave en una cerradura será digna de verse. Pero lo mejor está por descubrir en los nuevos mundos que nos aguardarán tras esta puerta.

Fase 5
BoO's HOrROR HOuSE

Cuando recorramos el pasillo que va hacia el jardín interior del palacio, veremos cómo un gran fantasma llama nuestra atención sobre la puerta. Cuando la atravesemos descubriremos que toda esta zona ha sido invadida por estos etéreos seres. Aprovechando que son transparentes, podremos ver lo que esconden en su barriga y descubriremos que uno de ellos lleva dentro una especie de jaula que quedará libre al acabar con él. Mario podrá colarse en esta jaula, entrando de esta forma a la tradicional Casa Fantasma. La mansión aparecerá sobre un terreno limitado por el enrejado de la jaula y podremos rodearla entera buscando nuevas entradas y un montón de sorpresas. Como podéis imaginar, los enemigos básicos serán los fantasmas y con ellos todo tipo de objetos que toman vida para intentar acabar con Mario: libros, sillas, pianos...



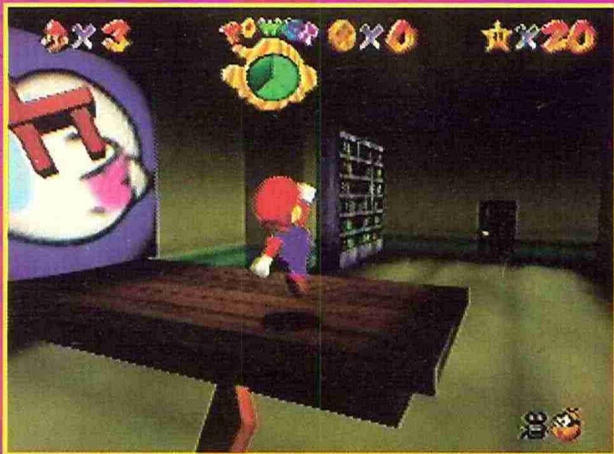
Este espectro gigantón nos dará la primera estrella de la fase, aunque para hacerlo aparecer deberemos acabar antes con varios de sus secuaces.



La mansión ocultará algunos puzzles para retar la inteligencia y astucia de Mario. Los libros, terribles enemigos en esta ocasión, nos propondrán los retos.



En la casa de los fantasmas las cámaras irán muy por libre buscando siempre la perspectiva más tétrica y dejándonos muy poca opción de maniobra.





Como en todo el juego, será muy recomendable recorrer cada rincón del escenario para encontrar nuevas entradas y elementos ocultos. Eso sí, habrá que tener mucho cuidado con los enemigos.

Si el mes pasado dedicamos este espacio a hablaros de las características técnicas de «Mario 64», en este número vamos a tratar de explicaros a grandes rasgos cómo se jugará, (lo cual no es una tarea demasiado sencilla). Como ya sabéis, al empezar una partida nos encontraremos en el jardín que rodea al castillo de la Princesa. Este amplio jardín está lleno de árboles y tiene un foso, una catarata y un río que nos servirán basicamente como campo de pruebas para aprender a usar las muchísimas habilidades de Mario.
Si damos una vuelta por los alrededores del castillo descubriremos algunas posibles entradas, pero todas ellas estarán cerradas al principio. Estando así las cosas no nos quedará más remedio que franquear la entrada principal y asomarnos al precioso hall del mágico castillo. Un par de carreras y algún que otro intento fallido nos bastarán para darnos cuenta de que hay varios tipos de puertas.
Por un lado estarán las puertas normales que se abrirán con toda facilidad y que darán paso a otras salas que por sí mismas no llevarán a ►



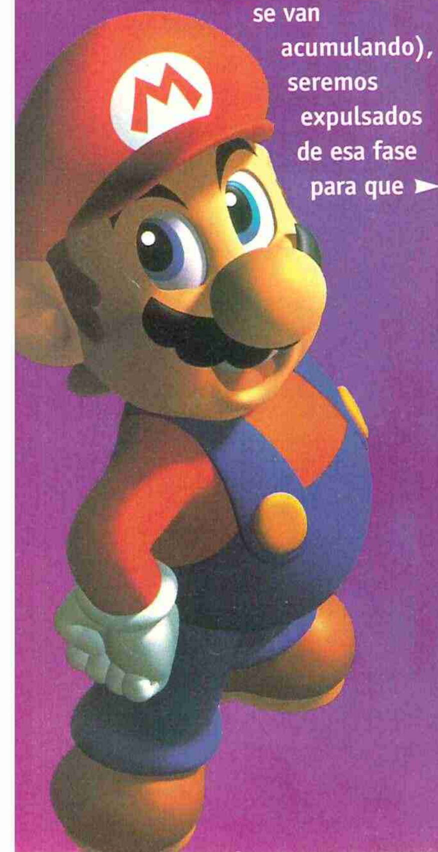


¡¡Pulsa ese interruptor!!

Desde el principio del juego se verán unos bloques transparentes que no pueden ser golpeados. Estos bloques (verdes, rojos y azules) estarán íntimamente ligados con ciertas habilidades de Mario y resultarán imprescindibles en muchos casos. Ahora bien, ¿cómo activarlos? Pues localizando el interruptor correspondiente: los interruptores verdes activarán todos los bloques verdes, y así con cada color.
Los interruptores estarán generalmente en zonas recónditas, aunque el acceso a ellos suele ser relativamente sencillo.



➤ ninguna fase. Por otra parte estarán las puertas con cerradura que, obviamente, no podrán abrirse más que con la llave adecuada y, por último, tropezaremos con las más abundantes: las puertas con estrella que sólo podrán ser atravesadas si tenemos el número de estrellas que se indica.
Al principio habrá tan sólo una puerta de entrada libre que nos dará acceso a la primera fase y, por lo tanto, a nuestra primera estrella, gracias a la cual podremos acceder a otras fases. Dentro de cada nivel habrá siempre un total de seis estrellas. Algunas estarán protegidas por un enemigo final, otras se ocultarán tras un juego de lógica, algunas serán un premio por realizar una buena acción y otras estarán simplemente ahí, en un lugar en apariencia inaccesible, esperando a que encontremos el modo de llegar hasta ellas. Por último, siempre habrá una estrella que aparecerá cuando recojamos las ocho monedas rojas que se encuentran en todas las fases.
Cada vez que nos hagamos con una estrella (las cuales, por cierto, no se pierden sino que se van acumulando), seremos expulsados de esa fase para que ➤



MuéVETe, MaRiO (2)

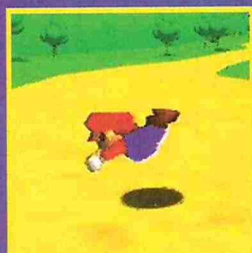
Aunque penséis que el mes pasado ya os ofrecimos una enorme cantidad de movimientos y acciones diferentes que podrá realizar Mario en este juego, lo cierto es que no fue más que una pequeña muestra.

Aquí tenéis un nuevo cuadro, (avisamos que no es el último, pues todavía nuestro héroe podrá hacer muchas más cosas), en el que podéis disfrutar de los muchos y muy variados ataques de Mario.

Como en los plataformas de siempre, el protagonista podrá acabar con sus enemigos saltando sobre su cabeza, pero claro, para «Mario 64» eso sería algo demasiado sencillo. El orondo italiano podrá, además, golpear con sus puños, con sus piernas, lanzarse a lo Kamikaze y dejarse caer, con las posaderas por delante, sobre sus enemigos. La combinación de estos y otros movimientos podrá dar lugar aún a más sistemas de ataque.

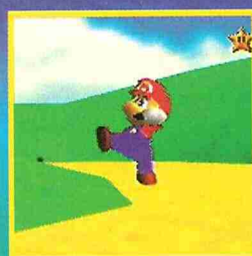
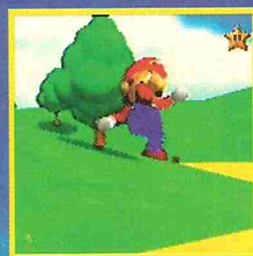


ATAQUE PUÑO: *Será el ataque básico de Mario y lo realizará pulsando una vez el botón de ataque.*

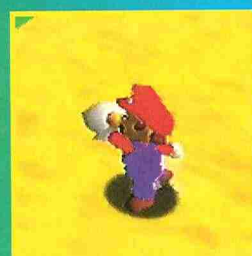


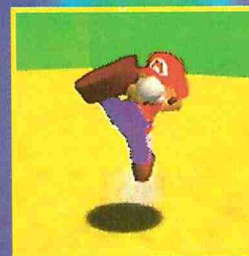


ATAQUE PANZA: *Si Mario corre a toda velocidad y pulsas el botón de ataque, se lanzará en plancha y resbalará un trecho, acabando con todos los enemigos que salgan a su paso.*

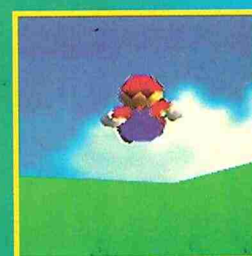
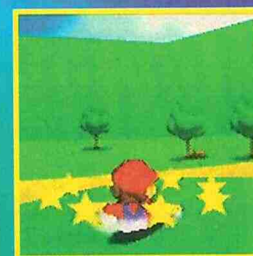
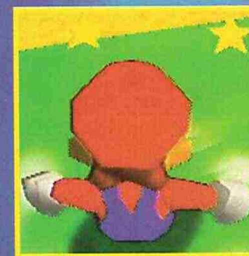




ATAQUE PATADA: *Si se pulsa el botón de ataque en pleno salto, Mario propinará una patada. Si se encadenan varias patadas seguidas terminará soltando un gran zapatazo.*

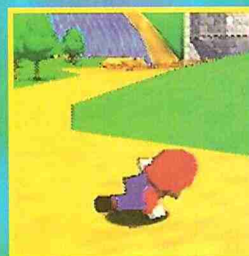


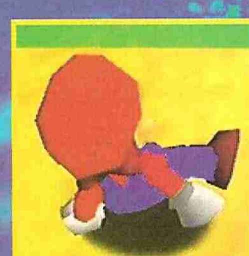


TRIPLE ATAQUE: *Varios toques seguidos al botón de ataque harán que Mario se destape como un púgil perfecto. Puñetazo de derecha, gancho de izquierdo y patadón.*

CULADA: *Saltando y presionando el gatillo, Mario caerá sobre sus enemigos para aplastarlos con toda su "artillería pesada". Una variante dolorosa del tradicional pisotón.*







BARRIDO: *Mario como un auténtico bailarín de "break", barrerá la zona de su alrededor con una patada circular. Bastará con pulsar el gatillo estando agachado.*

VOLar De GOrrA





La alfombra circular del centro del hall del castillo se iluminará tras completar uno de los primeros mundos. ¿Se habrá abierto alguna ventana? Si hacemos que Mario mire en esa dirección se encontrará flotando en el aire impulsado por una gorra alada. Este nivel resultará al principio la mar de complicado, pues las corrientes de aire no nos permitirán volar con precisión. Nuestro objetivo será recoger todas las monedas rojas para luego aterrizar sobre una torre que hay en el centro y hacernos con una estrella. Por cierto, en esta torre hay un interruptor rojo que activará los cubos rojos que haya en cualquier mundo y que contienen las gorras aladas. Mucho ojo, porque el efecto de la gorra es temporal y, además, la perderemos si nos salimos de la zona de vuelo.





Fase 6
MoLtEn LavA CaVeRN



Con las estrellas que hemos recolectado podremos abrir una puerta que dará a un pozo con aguas de aspecto metálico. Dentro de ese pozo habrá una nueva fase constituida como un laberinto al más puro estilo faraónico. En este nivel vamos a encontrar de todo: tendremos que avanzar por el techo manejando una plataforma móvil, bucear, trepar a la cabeza de un plesiosaurio jurásico, esquivar rocas rodantes y, sobre todo, saber orientarnos en un continuo entrar y salir de puertas y subir y bajar en ascensores. En esta fase, además, está el interruptor verde que activará las gorras de este color y que convertirá a nuestro protagonista en un Mario de metal.





Este gigantesco plesiosaurio, familiar directo de "Nessi", nos resultará de gran ayuda para movernos por este nivel. Tendremos que subirnos a su cabeza y dirigirle hasta los lugares más importantes.





En este nivel nos convertiremos por primera vez en metálicos, habilidad que nos permitirá no ser arrastrados por las corrientes de agua.

¡HaY UnA PeCERA En EsTA PArED!

El juego, como os hemos dicho, estará lleno de sorpresas. En la habitación que daba acceso a la fase Pirate´s Cove, por ejemplo, había dos pequeñas ventanas. Si saltamos hacia atrás llegaremos sin dificultad hasta ellas. En una encontraremos una seta verde, o lo que es lo mismo, una vida extra. La otra ventana es, ni más ni menos, la entrada a un nivel oculto. Tiene forma de pecera gigante y la única manera de salir vivo de ella será recoger las estrellas rojas para hacernos después con una nueva estrella. Muy sencillo y rentable.

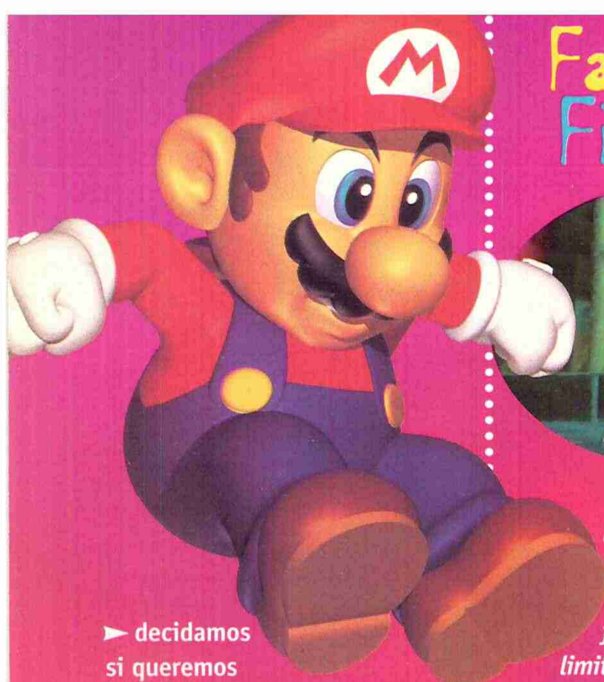








La única manera de no perder la vida en este nivel será coger las monedas para rellenar nuestra barra de oxígeno. Lo difícil será encontrar el nivel, pero no superarlo.



Fase 7
FirE BUbBLE LaND



Recorriendo los entresijos del sótano llegaremos hasta un cuadro muy "fogoso" que nos llevará al interior de un mundo de lava y fuego. Esta fase será un laberinto bastante peculiar que casi parecerá vacío de elementos prácticos para la aventura, aunque le sobrarán elementos móviles. Una vez más tendremos que usar nuestra astucia para colarnos por un volcán en erupción que no dejará de escupir fuego. Dentro del volcán todo será diferente y aún más peligroso. Habrá plataformas de muy difícil acceso, chorros de fuego, giros enloquecedores y lo peor de todo será que la limitación del espacio no permitirá que la cámara gire todo lo deseable, lo que complicará notablemente el control de las 3D. Una fase para hábiles y valientes.



Un gran puzzle deslizante de Bowser nos dará una nueva estrella. Las fichas se moverán solas, por lo que deberemos coger las monedas rojas sin caer en la lava.



Si Mario cae en la lava su reacción será muy natural: agarrarse la parte afectada y dar botes descontrolados. Podrá seguir así hasta agotar toda su energía.

➤ decidamos si queremos volver a entrar o probar en otro nivel. Las fases no tendrán final ni salida en sí mismas, serán mundos tridimensionales de los que sólo se podrá salir cogiendo una estrella, perdiendo una vida o escapando con la opción adecuada del menú de pausa.

En otro orden de cosas, todas las acciones del juego se interrelacionan, de manera que, por ejemplo, al pulsar el interruptor que activa las cajas de un color, se activarán todas, allá donde estén. Por esa razón no es posible encontrar todas las estrellas de un mundo la primera vez que se visita: es probable que sea necesario ser invisible para atravesar cierta zona y que aún no tengamos ese poder; o es probable que haya que vaciar un lago y aún no hayamos encontrado el modo de quitar el tampón... Hay tantas cosas probables en «Mario 64»...

Lo único seguro es que sin las estrellas no podremos avanzar, que el desarrollo del juego no será lineal y que, queramos o no, tendremos que repasar una y otra vez los mismos mundos para conseguir recoger todas las estrellas.

Pero las dichosas estrellitas no son más que uno de los múltiples aspectos del juego. El mes que viene os hablaremos de otros elementos tan importantes o más.







Este volcán será algo más que un obstáculo en el camino de Mario. Sus erupciones llenarán todo de lava y fuego, pero si somos lo bastante valientes podremos probar a entrar en su interior y descubrir un nuevo mundo subterráneo, aún más peligroso que el mundo exterior.

CHampiÑOnES ParLanCHInEs





Desde el principio de los tiempos, uno de los mejores aliados de Mario han sido las setas.

En este cartucho encontraremos en las esquinas del castillo muchas de estas setas habladoras que nos ofrecerán información muy valiosa. Es más, algunas de ellas llegarán incluso a regalarnos estrellas después de haber completado alguna acción importante. Esto es exactamente lo que hace este champiñón de colores que aparece en la imagen y que se encuentra junto al lago metálico.

¡AtrAPEN A ESE ConEJO!



En algunos momentos del juego veremos a un conejo bromista que pasea por los pasillos del sótano alejándose de Mario cada vez que éste se acerca. Sí, habéis acertado: habrá que cazarlo. Este orejudo personaje nos hará correr de aquí para allá persiguiéndole y dejándonos la panza en el intento. Tendremos que ser astutos y arrinconarle contra una pared para atraparle. Si después se lo llevamos a la seta parlanchina que hay en el pasillo de la izquierda (según se entra en el sótano) recibiremos como premio una estrella más para nuestra colección. Un ejemplo más de las muchas sorpresas que oculta este genial cartucho.



Es imposible conseguir agarrar al conejo acercándose directamente a él. El bicho sabe un rato y siempre encontrará la manera de burlar nuestros movimientos.



El truco será abalanzarse sobre él intentando arrinconarlo contra una pared, cerrando todas sus vías de escape con el salto y el deslizamiento posterior.



Una vez que hayamos atrapado al burlón animalito deberemos entregárselo en mano a la seta que nos ha puesto tras su pista.



En reconocimiento a nuestra habilidad recibiremos una estrella. Pero el mejor premio será dejar de encontrarnos con este bichejo por los pasillos.

Fase 8 ScorRChiNG DeSERT



Este mundo será un homenaje al desierto de «Super Mario Bross 3» y mantendrá a muchos de sus enemigos y trampas. A la hora de jugar, por supuesto, no tendrá nada que ver y moverse por este desierto resultará mucho más difícil (y divertido) que nunca. Para empezar habrá que tener mucho ojo con pisar las arenas movedizas, las cuales se tragarán enterito a Mario y no dejarán ni rastro de él. Encontrar el camino entre ellas significará enfrentarnos a otros peligros no menos importantes. Así deberemos andar entre gigantescos bloques de piedra que pugnan por aplastarnos o luchar contra un buitre empeñado en robarnos la gorra y colarnos dentro de una peligrosa pirámide llena de trampas inteligentes y peligrosos pasadizos. Una vez acabada esta fase... bueno, si queréis saber lo que ocurre, deberéis esperar hasta el próximo número.



Algunas cajas nos llevarán botando de aquí para allá si las agarramos. En esta fase será doblemente peligroso ya que estará infestada de arenas movedizas.













Si escalamos uno de los obeliscos veremos un buitre que lleva entre sus garras una estrella. Esperando el mejor momento podemos robarle la estrella. La respuesta del buitre no se hará esperar: nos arrebatará la gorra. Si queremos recuperarla habrá que repetir la operación.



continuará...

TOBAL Nº 1

Tras la estela de los mejores

«Tobal Nº 1» no podía presentarse con mejor pedigrí. Su "madre" es SquareSoft, -compañía célebre por sus geniales RPG como la serie «Final Phantasy»-, y su "padre" es un equipo de programación vinculado a proyectos de la talla de «Tekken», «Toshinden» y «Virtua Fighter». Si este árbol genealógico no os impresiona, añadidle el nombre de Akira Toriyama (creador de "Dragon Ball"), quien ha apadrinado el juego regalándole el diseño de los personajes. Prometedor, ¿no? Pues sigamos.

Lo primero que llama la atención de «Tobal Nº 1» es su espíritu mangaka, en el cual se nota claramente la mano de Toriyama y su particular visión de lo que debe ser un personaje para un juego de lucha: el genio del comic japonés ha conseguido imprimirle un aire distinto a un título cuya jugabilidad se encarga de marcar aún más las diferencias.

Como en «Tekken» o «Virtua Fighter», -y a diferencia de "Dragon Ball"-, los personajes de «Tobal Nº1» huyen de magias, armas o artificios imposibles y tan sólo usan su cuerpo y un dominio total de las artes marciales para enfrentarse a sus rivales. Además, las animaciones resultan increíblemente reales y el juego nos permite movernos con entera libertad por los rings tridimensionales, (con un planteamiento semejante al de «Toshinden»), aunque en esta ocasión de una manera aún más veraz ya que podremos incluso desplazarnos lateralmente sin necesidad de girar.

Estos elementos resultan de por sí interesantes, pero lo verdaderamente impresionante es la enorme cantidad de golpes que se pueden ejecutar, lo que configura un arcade de lucha "uno contra uno" de lo más completo visto hasta la fecha, (lástima que sólo haya 8 luchadores...).

Sin embargo, «Tobal Nº1» guarda otra sorpresa muy agradable que no es otra que, además del arcade, podemos elegir una opción llamada "Quest Mode" que nos permite seleccionar a cualquiera de estos luchadores para afrontar una sencilla pero divertida aventura de acción en la que los laberintos, las llaves, las puertas y las trampas inesperadas son sus principales protagonistas.

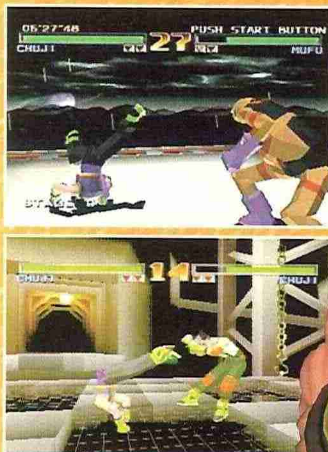
De esta forma el juego resulta en su conjunto un 2 en 1 que presenta una oferta muy original y atractiva, si bien la parte de arcade queda bastante por encima de la aventurera.

Pese a todas estas virtudes, también encontramos un defecto importante en este compacto y es que el aspecto de los escenarios y personajes es demasiado cuadriculado y prácticamente carente de texturas. La importancia que se le quiera dar a este aspecto definirá en gran parte el éxito del juego.

Sonia Herránz



Altura: 175 cm - **Peso:** 70 Kg - **Planeta:** Tierra.
Es el representante enviado por la Tierra para hacerse con los derechos de explotación del Molmoran. Ha heredado de sus padres, dos grandes luchadores de origen oriental, sus dotes innatas para la lucha. Es el luchador más completo.





Altura: 167 cm
Peso: 50 Kg
Planeta: Kittaik
Es originaria de la Tierra, pero vive en un satélite de Tobal. Poderosa luchadora, busca al hombre capaz de derrotarla.













Altura: 175 cm
Peso: 70 Kg
Planeta: Tierra.
Nació en una familia inglesa con pasión por las artes marciales. Con sólo 17 años aún no ha encontrado a nadie que pueda vencerle. Tiene talento para la lucha y sobrada inteligencia.

Altura: 198 cm - **Peso:** 110 Kg - **Planeta:** Kientak
Vive en Tobal y es considerado un filósofo de fina sensibilidad. Aunque no lo parezca, siempre está dispuesto a ayudar a los demás.



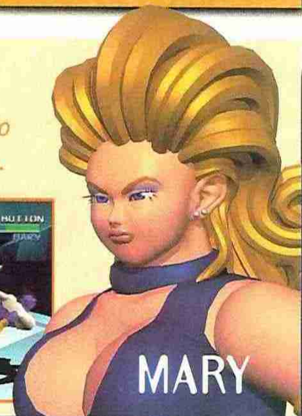




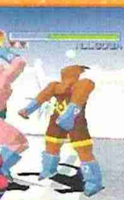
Altura: 189 cm - **Peso:** 140 Kg - **Planeta:** Tierra
Más fuerte que los hombres, esta potente rusa es campeona de Wrestling. Ha venido a Tobal por el premio económico y, pese a su apariencia, es muy sentimental.













Altura: 201 cm - **Peso:** 180 Kg
Planeta: Wakoibayai.
Quiere el dinero del premio para casarse con el amor de su vida. Su aspecto lo dice todo sobre su carácter.

Altura: 161 cm - **Peso:** 50 Kg - **Planeta:** Tierra
En el 66 torneo derrotó al Emperador Udan, convirtiéndose en el 2º campeón de la historia. Nadie sabe en qué se gastó el cuantioso premio.













Altura: 180 cm - **Peso:** 150 Kg - **Planeta:** Tobal
Este robot minero despertó a las artes marciales bajo la influencia de Fei, su maestro durante más de 17 años.



Existe una opción que nos permite practicar con el luchador que elijamos para aprender a realizar las complejas combinaciones de golpes posibles y que son, sin duda, el mayor atractivo del juego.

El diseño de los luchadores de este juego ha sido realizado por el mismísimo Akira Toriyama, creador de "Dragon Ball".





El juego presenta un plantel un tanto reducido de luchadores, pero nos llevará bastante tiempo aprender a dominarlos a todos. Por otra parte, también es digno de mención el espíritu manga que demuestran estos personajes.



Y de regalo, una aventura

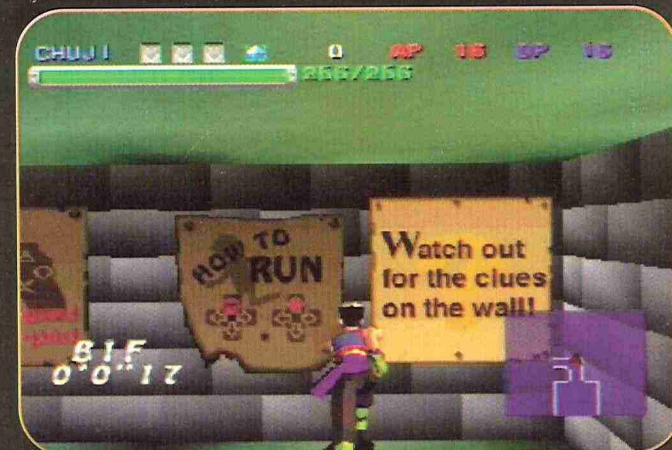
Square no podía abandonar su género favorito y hacer un "simple" juego arcade. Tanto es así que dentro de «Tobal Nº1» se encuentra, además del simulador de lucha, una aventura de acción protagonizada por los mismos personajes.

Este modo de juego llamado "Quest" nos permitirá elegir a cualquier luchador para meterlo de lleno en un laberinto de mazmorras plagadas de ascensores, llaves, interruptores, trampas, monstruos y demás elementos típicos del género. Los personajes conservan, además, casi todas las animaciones y golpes de los que hacen gala en el arcade, por lo que esta aventura se convierte en un interesante recorrido en busca de las salidas de los diferentes niveles, pero a lo largo de los cuales podremos demostrar nuestra habilidad luchadora frente a los diferentes enemigos que nos vayan saliendo. (Uno de ellos, por cierto, será el propio Toriyama de incógnito). Además, los personajes también tendrán la posibilidad de coger y arrojar objetos.

Como es lógico, las partidas pueden salvarse en la cada vez más



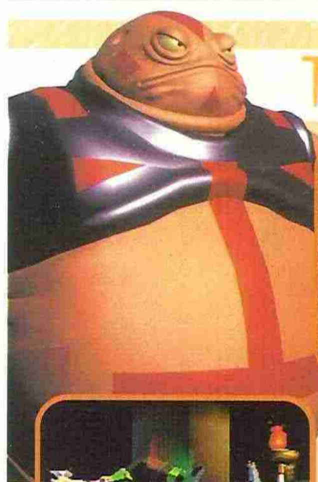




En los primeros niveles de esta aventura se nos enseñará, mediante carteles en inglés, a utilizar las habilidades de los personajes.



Tres enemigos finales







MUFU: *Largos brazos y piernas interminables para un monstruo que buscará echar al contrario del ring a base de hacerle recibir una inagotable lluvia de golpes. Hay que huir y retroceder para después atacarle rápidamente.*



UDAN: *Diabólico, rápido, peligroso, muy, muy listo... Este ser tan típicamente Toriyama será el último obstáculo para el triunfo. Os hará falta paciencia y habilidad.*







NORK: *Pocos juegos de lucha os habrán obligado a veros las caras con un bicho de este tamaño. La mejor estrategia es mantenerse a distancia y tratar de atacarle por la retaguardia.*





A pesar de su pobre aspecto gráfico, los combates en este «Tobal Nº1» resultan realmente divertidos gracias a unas geniales animaciones y a la amplia gama de golpes y "combos" que ofrece.



Uno de los elementos más espectaculares y que añaden más posibilidades de juego son las presas. Todos los personajes pueden agarrar al rival, pero dependiendo del movimiento que se realice con el pad esa presa puede acabar en un golpe demoledor u obtener una respuesta contundente por parte del contrincante.







Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	LUCHA
Compañía:	SONY
Programación:	SQUARE
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	8 LUCHADORES
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 82

La animación de los personajes es de lo mejor en el género por su suavidad y soltura. Sin embargo, su aspecto global es muy desangelado y parece que está a medio hacer.

SONIDO: 88

Una estupenda banda sonora y buenos efectos de audio, aunque un poco por debajo de la contundencia de otros juegos de lucha.

JUGABILIDAD: 91

Te permite ir descubriendo poco a poco una fuente inagotable de ataques. Por contra, se hace un poco difícil realizar algunos movimientos concretos.

DIVERSIÓN: 91

La cifra de ocho luchadores es corta, aunque esta carencia se compensa con la gran cantidad de golpes y "combos" que puede realizar cada uno y, por supuesto, con la parte de aventura.

VALORACIÓN: 89

Aunque no resulta tan espectacular a nivel gráfico como los grandes juegos de lucha para PlayStation, es innegable que la diversión que sabe proporcionar «Tobal Nº1» está a la altura de los mejores. Estamos ante un gran juego pensado por un lado para aquellos que buscan en la lucha algo más que una continua devolución de ataques mágicos y gusten de descubrir cada vez más golpes nuevos y, por otro, para quienes quieran alternar la fuerza de un arcade "uno contra uno" con la astucia propia de las aventuras. Pero es una auténtica lástima que el aspecto del juego resulta tan pobre, porque, sin duda, supone un inconveniente que juega en contra de sus enormes posibilidades.

RANKING:

No existen juegos similares para PlayStation.

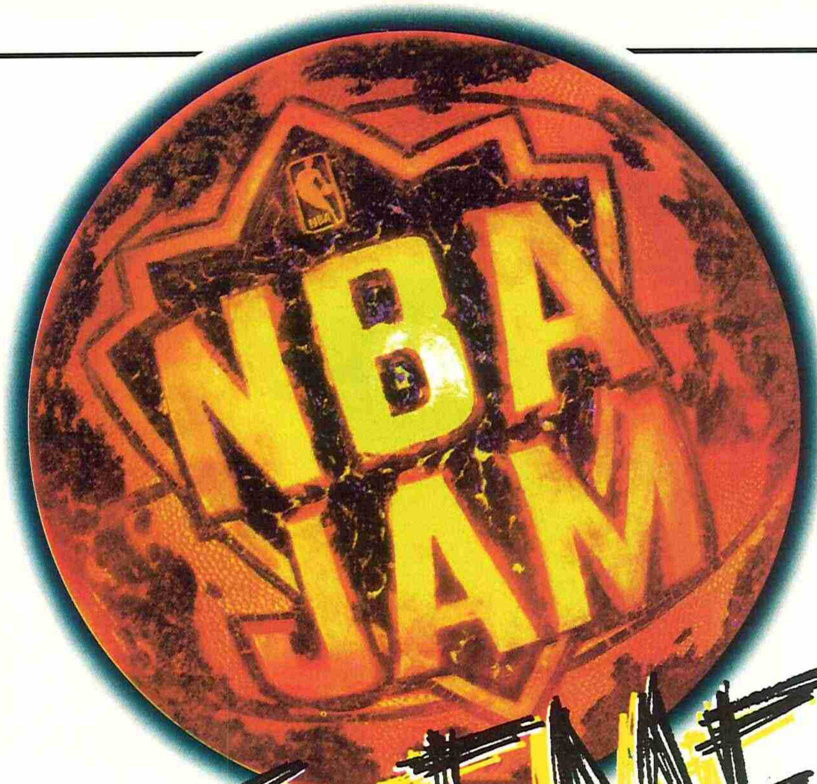


PSX

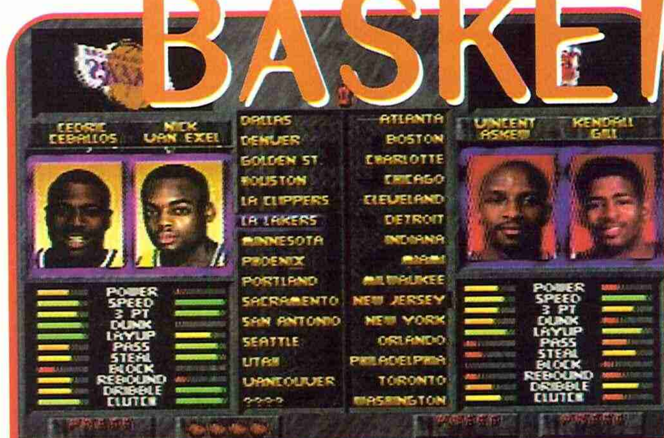


SATURN





La cara más divertida del BASKET



PSX

El juego cuenta con los 29 equipos de la NBA, ofreciendo esta vez la posibilidad de elegir entre 6 jugadores -en anteriores ediciones eran 3 jugadores por equipo-, para formar las parejas.

Debe resultar muy difícil encontrar a algún jugón de pro que no haya disfrutado aún con esta serie en alguno de los múltiples formatos en los que ha aparecido. De hecho, «NBA Jam» es una de las sagas arcade más populares de la historia, que ya cuenta incluso con una versión «Tournament Edition» para Saturn y PlayStation.

Ahora Acclaim le da otra vuelta de tuerca a este juego presentando «NBA Jam Extreme», una propuesta que, aunque mantiene su inconfundible estilo de baloncesto "dos contra dos" en el que todo está permitido, cuenta en principio con más alicientes que cualquiera de sus antecesores.

Para empezar, en esta ocasión se ha decidido finalmente sustituir los siempre eficaces sprites por los ya inevitables polígonos, sumando así a este título a la moda imperante en todos los géneros.

El resultado de esta innovación gráfica ofrece lógicamente varios aspectos positivos, aunque también es cierto que alguno negativo. Entre las virtudes destacan la detallada y minuciosa realización de los escenarios y los espectaculares movimientos de los jugadores, pero por otro lado nos encontramos con que el diseño de estos jugadores resulta algo "tosco" y con que tanto el scroll como los movimientos de cámara parecen algo forzados.

Pero las novedades no se limitan al apartado gráfico. Una vez más nos encontramos con un montón de sorpresas, entre las cuales destaca el nuevo botón "Extreme", que le da nombre al juego. Éste consiste en una mejora del tradicional "Turbo" y permite realizar acciones "exageradas" durante un breve espacio de tiempo. Este botón se puede pulsar simultáneamente al de "Turbo" y el jugador en cuestión podrá hacer los ataques más alucinantes o la defensa más bestial, llegando casi a tirarse en plancha de un extremo a otro de la cancha.

Más previsible, aunque no por ello menos necesario, ha sido la inclusión de nuevos y espectaculares "mates", -elemento fundamental ►

Acclaim relanza su mítica serie «NBA Jam» con un juego en el que se han sustituido los sprites por los polígonos, pero que sigue fiel a su filosofía de ofrecer el máximo espectáculo.

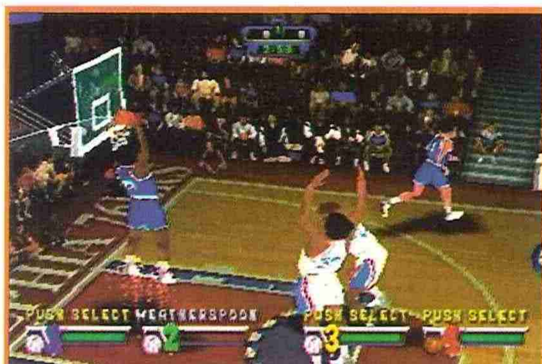
He is smokin'!

Acclaim ha sustituido el mítico "on fire" por el término "smokin´" pero los resultados son los mismos: el jugador que "caliente" su muñeca será capaz de meter absolutamente todo.



Consola:	PlayStation
Tipo:	Deportivo
Compañía:	Acclaim
Programación:	Sculpture Software
Nº de jugadores:	De 1 a 4
Nº de fases:	29 equipos
Niveles de dificultad:	5
Memoria:	CD ROM





PSX



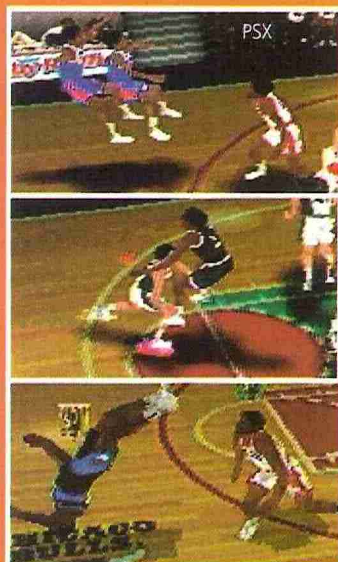
SATURN



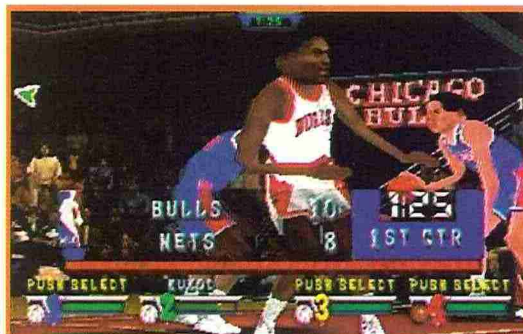
PSX



SATURN



Como siempre, todo está permitido en este juego, pero esta vez se ha ido más allá e incluso se podrá arrojar a los jugadores fuera de la cancha. Muy finos.



PSX

Tras conseguir una buena canasta, los jugadores realizarán todo tipo de celebraciones, las cuales se nos mostrarán mediante estos fantásticos primeros planos.

En otras entregas se trataba de un truco, pero ahora podremos jugar directamente con jugadores "cabezones", -caricaturas de los reales-, que consiguen aportar un aire aún más desenfadado al juego.



PSX

Gráficos: 89
Curiosamente, la llegada de los polígonos no ha supuesto tantas mejoras como se esperaba. Aún así, presenta un gran nivel.

Sonido: 90
El comentarista asume mayor protagonismo, y el resto de los efectos -público, balón, mates...-, son geniales.

Jugabilidad: 89
A pesar de que hay que practicar, huye de las excesivas complicaciones.

Diversión: 89
Como todos sabéis, no estamos ante un simulador, sino ante el más alocado y espectacular arcade de baloncesto "dos contra dos". Esta nueva entrega es el máximo exponente de ello.

Valoración: 89
En esta nueva versión de «NBA Jam» se vuelve a ofrecer la misma diversión directa, sencilla y espectacular de anteriores ocasiones. Y es precisamente eso lo que le impide alcanzar una puntuación mayor: la sensación de que no nos parezca especialmente más divertido que la anterior entrega. Las novedades gráficas y jugables se hacen notar, pero no han conseguido aumentar de una manera clara la garra y la fuerza que ya tenía.
Por supuesto sigue manteniéndose entre los títulos de baloncesto más divertidos y se trata del juego más completo de la serie, lo que le convierte en una oferta muy a tener en cuenta para quienes se sientan atraídos por la faceta más acrobática del baloncesto.

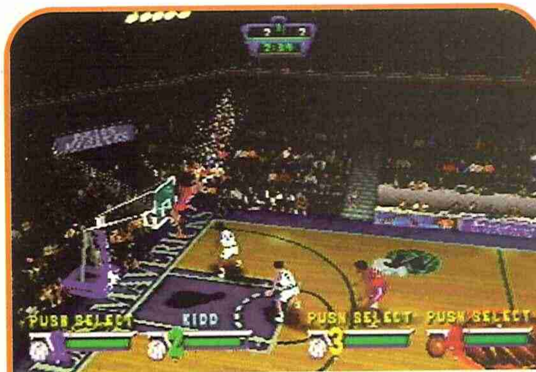
Ranking:
NBA Jam Extreme

NBA Jam T. E.



PSX

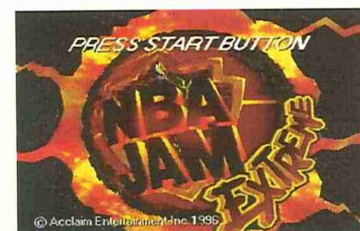
La gran baza de este programa reside una vez más en la participación simultánea de cuatro jugadores. En este caso la diversión alcanza unas cotas alucinantes.



PSX

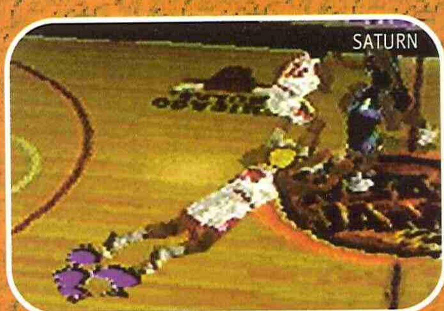
Tampoco faltan en «NBA Jam Extreme» los mates estratosféricos, que llevarán a los jugadores a varios metros de altura para introducirse en la canasta con balón y todo.

Consola:	SATURN
Tipo:	DEPORTIVO
Compañía:	ACCLAIM
Programación:	SCULPTURE SOFTWARE
Nº de jugadores:	DE 1 A 4
Nº de fases:	29 EQUIPOS
Niveles de dificultad:	5
Memoria:	CD ROM

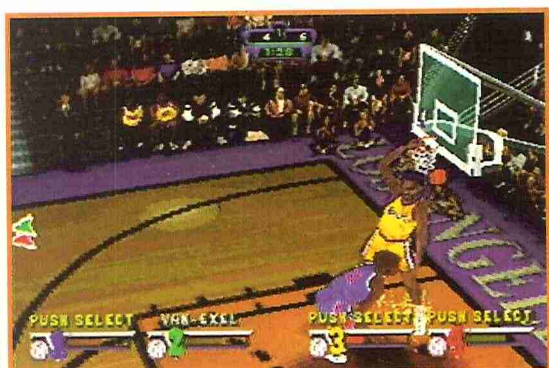


Utiliza tu lado "extreme"

Además del conocido "Turbo" para acelerar y mejorar las acciones, se ha incluido el botón "Extreme", de efectos mucho más potentes, pero de una duración muy limitada.



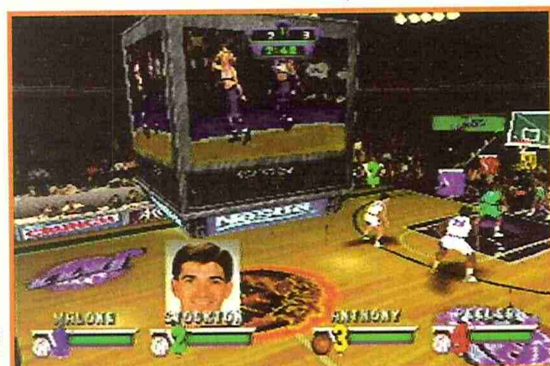
"Mates" más impresionantes, codazos, agarrones, defensas súper agresivas... estos son algunos de los nuevos alicientes que ofrece «NBA Jam Extreme».



PSX



SATURN



PSX



SATURN

➤ de este juego-, en los que se aprovechan las posibilidades técnicas de estas consolas para ofrecer movimientos inverosímiles. Además, hay que añadir el nuevo catálogo de empujones, faltas, codazos y agarrones, capaces de mandar a los rivales varios metros fuera de la pista. El repertorio concluye con la opción de elegir hasta seis jugadores por equipo para formar las parejas.

Gracias a todos estos aspectos podemos decir que «NBA Jam Extreme» supera a sus antecesores, tanto a nivel técnico como de jugabilidad, si bien es cierto que la estructura general del juego ha permanecido prácticamente inalterable.

Manuel del Campo

GRÁFICOS: 87
Los diseños resultan algo más confusos que en PSX y el scroll algo más brusco.

SONIDO: 90
Sin duda, uno de los aspectos más sobresalientes del juego. Todos los efectos de sonido son magistrales.

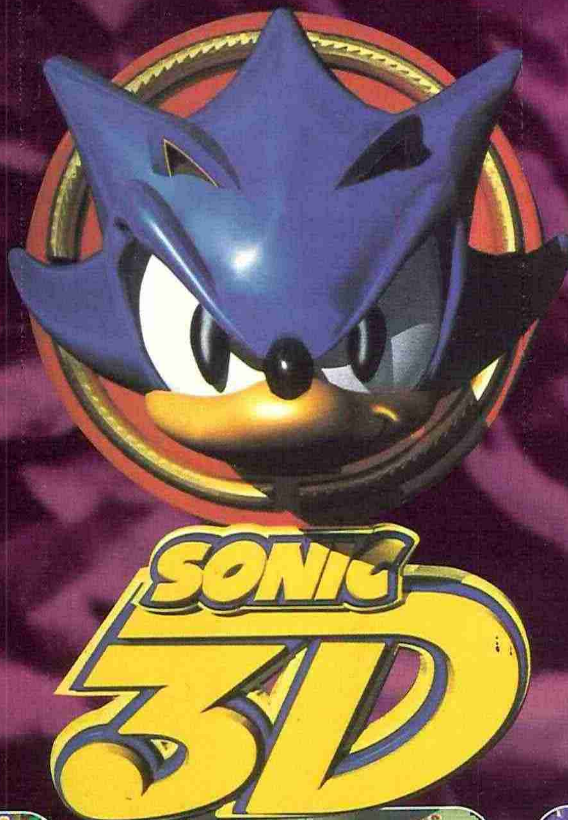
JUGABILIDAD: 87
La respuesta de los jugadores es algo más lenta que en PSX, lo que influye en el desarrollo del juego.

DIVERSIÓN: 88
Algunos detalles gráficos y su menor velocidad provocan que resulte algo menos divertido que su homónimo de PSX, aunque siempre dentro de un altísimo nivel.

VALORACIÓN: 88
Prácticamente todo lo dicho en la valoración de este título en la versión para PlayStation es aplicable a esta para Saturn, ya que se trata de dos versiones completamente idénticas en cuanto a planteamiento y opciones.
Lo que nos ha movido a puntuarlos por separado es, -como habréis visto, el hecho de que a nivel técnico, tanto en lo que se refiere al aspecto de los gráficos como a la velocidad de movimiento de los mismos, la versión para la máquina de Sega ha quedado ligeramente por debajo de la de PlayStation.
En cualquier caso, repetimos una vez más, se trata del arcade de baloncesto más espectacular que ha sido editado hasta la fecha.

RANKING:
NBA Jam Extreme
NBA Jam T. E.

A ti también te cambiará la cara.











La transformación se ha realizado. Y Sonic vuelve tres veces más rápido, más agresivo, más inteligente... Ya nada será igual y los mundos que conocías te parecerán pura prehistoria. Con SONIC 3D FLICKY'S ISLAND te moverás por enormes escenarios tridimensionales y por primera vez en la historia, los personajes son renderizados en tres dimensiones. Te cambiará la cara cuando descubras los nuevos elementos; cañones impulsores, potentes ventiladores, flippers, rebotadores... Ha merecido la pena esperar. Llega SONIC 3D FLICKY'S ISLAND para llevarte a una dimensión, de la que tú también saldrás transformado.



Y gana un CD SONIC MIX 3
con los éxitos dance del momento.

SEGA the GAME is NEVER Over.

www.sega-europe.com

MEGA DRIVE

Virtual On Cyber Troopers



METAL contra metal





Debido a que los combates no transcurren en rings limitados, sino en grandes escenarios, los enemigos desaparecerán en muchas ocasiones de nuestro campo visual. La máquina se encargará de señalarnos su posición utilizando unas flechas de color rojo, como la que veis en la parte izquierda de la pantalla.

Es de agradecer que Sega continúe con su política de convertir para Saturn sus recreativas más famosas, aunque los resultados, lógicamente, no sean siempre un «Sega Rally» o un «Virtua Fighter 2».

«Virtual On» es un juego atípico, diferente, que llegó a los salones de nuestro país sin hacer mucho ruido y que no parece haber calado muy hondo entre el público. Sega plantea en este programa un enfrentamiento entre robots, al estilo de los juegos de lucha "uno contra uno", pero con la particularidad de que los combates tienen lugar en grandes e intrincados escenarios por los que estos robots pueden moverse libremente, de forma que el enemigo no siempre se encuentra dentro del campo visual del jugador.

Esta fórmula ya ha aparecido en ocasiones esporádicas, -en las que naves o tanques hacían las veces de luchadores-, y encuentra uno de sus más simpáticos representantes en «Robo Pit». Este planteamiento resulta en principio tan original como prometedor, pero su puesta en escena en ninguno de estos casos ha resultado un éxito rotundo. Y este «Virtual On» no es una excepción.

La idea de que la lucha no se limite al mero intercambio de golpes en un ring es, sin duda, muy atractiva: los luchadores pueden alejarse del enemigo corriendo por un amplio escenario y parapetarse en los diferentes obstáculos que se encuentran en los decorados, confiriendo ciertas dosis de estrategia al juego. Sin embargo, en algunas ocasiones estos combates se convierten en una búsqueda denodada del enemigo y, por otra parte, encontramos algunas dificultades a la hora de movernos con rapidez y eficacia ➤





Los enormes escenarios en los que tienen lugar los combates entre estos artefactos mecánicos hacen de «Virtual On» un juego de lucha muy dinámico. Además los decorados incluyen diversos elementos que permiten que ambos robots puedan esconderse de los disparos enemigos. A veces, sin embargo, esta circunstancia crea cierta confusión gráfica.



Sega trae a Saturn un nuevo juego de lucha "uno contra uno" que enfrenta a robots sobre amplios escenarios en lugar de sobre los tradicionales rings.



Un enfrentamiento cara a cara







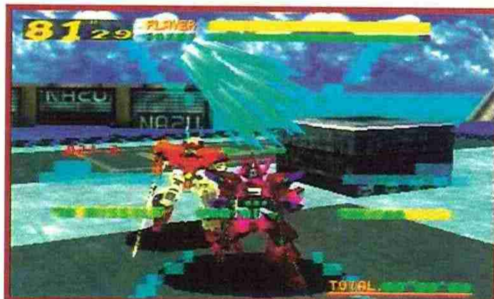


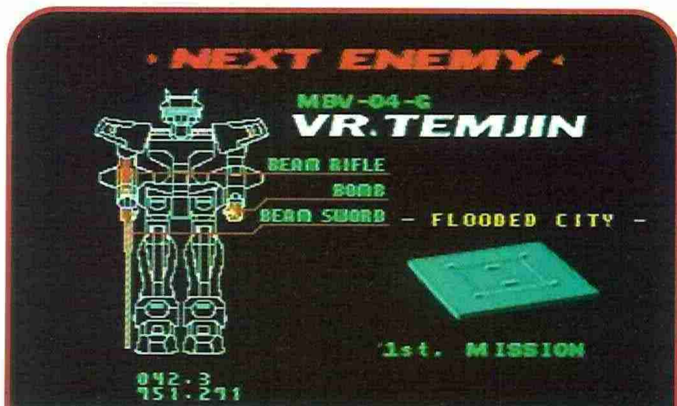
El modo de dos jugadores constituye uno de los alicientes de este juego, a pesar de que el sistema de pantalla partida elimina algunos elementos gráficos y resulta algo confuso.

De todos modos, los combates de este tipo siempre resultan más divertidos.



El juego se desarrolla en 8 escenarios diferentes (uno por cada robot), que generalmente ofrecen un ambiente futurista, aunque también hay algunos parajes naturales.





Antes de comenzar un nuevo combate podremos ver en la pantalla un completo dossier de nuestro próximo enemigo. Aquí se puede apreciar cómo los 8 robots del juego disponen de tres tipos de armas diferentes.





Demostración poligonal

Hacía tiempo que no veíamos una opción de este tipo. Aquí podréis manejar a estos robots a vuestro gusto, utilizar zooms, conseguir girarlos y que realicen todo tipo de movimientos. Toda una demostración gráfica.



Consola:	SATURN
Tipo:	LUCHA
Compañía:	SEGA
Programación:	SEGA
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	8 LUCHADORES
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM





Ocho impresionantes luchadores mecánicos se enfrentan en otros tantos escenarios sobre los que podrán moverse y ocultarse de los ataques de sus rivales.

GRÁFICOS: 85
Los diseños poligonales son bastante atractivos, aunque a veces algo confusos. El movimiento es rápido y espectacular.

SONIDO: 79
No es un aspecto que se haya cuidado demasiado. Cumple, pero ni los sonidos ni las melodías son para tirar cohetes.

JUGABILIDAD: 83
El control resulta ligeramente complicado e impreciso, lo que impide sacarle todo el partido al juego. Cuesta hacerse con él.

DIVERSIÓN: 85
Es un juego de lucha diferente, original y entretenido, que aporta algunos nuevos alicientes al género.

VALORACIÓN: 84
«Virtual On» es una conversión de recreativa que ha perdido parte de su "gracia" no por un mal trabajo de los programadores, -que ha sido bastante bueno-, sino por el hecho de que en España no saldrá con el mando analógico con el que ha sido editado en Japón. Como sabéis, la recreativa original de «Virtual On» nos permite controlar a estos enormes robots mediante dos palancas, y es precisamente en este punto en el que radica uno de sus mayores encantos.
Al privársele de este mando, «Virtual On» queda convertido en un buen juego de lucha, en una conversión más que digna, pero al que le falta un elemento que haga de él un título irresistible.
Es como si a «Virtua Cop» le quitaras la pistola...

RANKING:
Virtual On
Robo-Pit







Al igual que lo que pudimos ver en otro reciente arcade de Sega, «Fighting Vipers» este programa contiene una curiosa e interesante opción que nos permite grabar algunos combates para visionarlos cuando lo deseemos, y no solamente al finalizar dichos combates. Es totalmente como si dispusiéramos de un vídeo.

➤ debido a un control más denso y pesado de lo que sería deseable.

Esto conlleva que los combates no siempre consigan transmitir una emoción continua, y muchas veces las victorias o las derrotas son más achacables a la suerte que a la habilidad del jugador.

Además, los maremagnum de polígonos que se producen en ocasiones enfatizan el ligero aire de confusión que desprende el juego.

En el modo de dos jugadores se eliminan muchos de estos defectos, pero la pantalla partida presenta un campo visual algo limitado.

Estamos, en definitiva, ante un buen juego que destaca por su curioso planteamiento, que le aporta un aire nuevo a los juegos de lucha convencionales y que les resultará interesante a quienes busquen nuevas formas de combatir, pero que, por razones técnicas y jugables, no consigue alcanzar un nivel de calidad excesivo.

Manuel del Campo



LOS MANSOS HEREDARAN EL INFIERNO

El juego de PC más popular jamás creado ya está por fin disponible para tu Sega Saturn.

Es DOOM con toda su crudeza y toda su gloria. Con más de 55 niveles de acción brutal, sangrienta y palpitante. Con su modo Deathmatch listo para 2 jugadores interconectados. Y puedes estar seguro de que te hará estallar, literalmente.





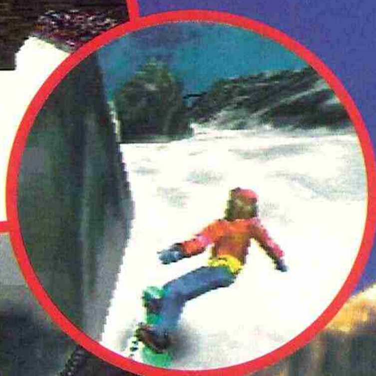


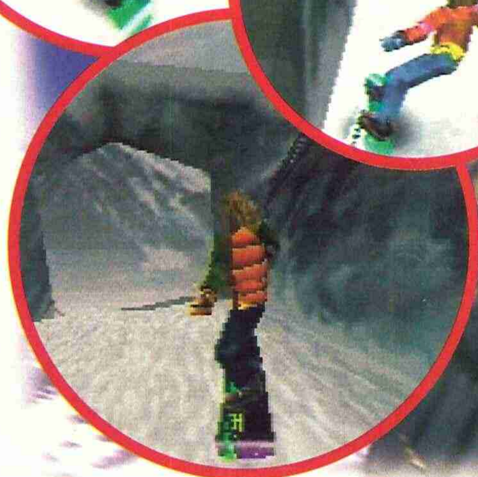
DISTRIBUIDO POR NEW SOFTWARE CENTER COMPANY, S.L. • Tamarit, 115 • 08015 BARCELONA • Tel. (93) 424 17 03 • Fax (93) 426 47 31

COOL BOARDERS









HELADA pasión

Aprovechando esta propicia época invernal, Sony nos ofrece la oportunidad de esquiar sobre una tabla de snowboard sin riesgo a contusiones, torceduras ni agujetas. Para ello ha ideado un juego dotado de una calidad técnica elevadísima y que consigue transmitirnos una sensación de realismo auténticamente vertiginosa.

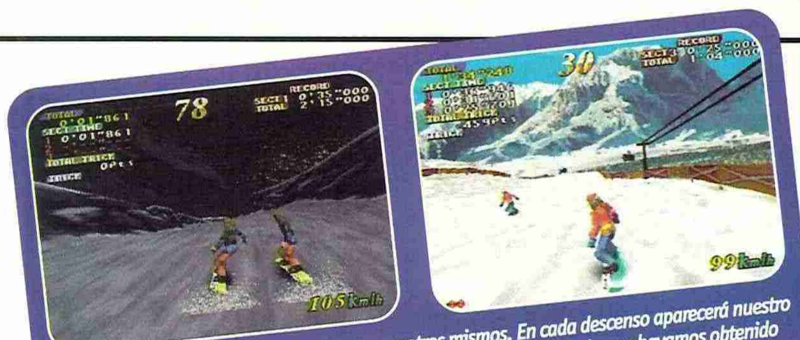
«Cool Boarders» se estructura como los juegos de velocidad clásicos al estilo «Ridge Racer». Es decir, podemos elegir entre varios "vehículos" con diferentes cualidades técnicas y entre tres circuitos de creciente dificultad. Obviamente, en este caso los vehículos son tablas y los circuitos, pistas de descenso.

Sin embargo, en «Cool Boarders» no tendremos que competir contra nadie ni intentar quedar primeros en ninguna carrera: nosotros seremos nuestros propios rivales y habremos de luchar contra el crono tratando una y otra vez de mejorar nuestro record, lo cual, os lo aseguro, se convierte en uno de los retos más frenéticamente divertidos de cuantos se pueden afrontar en estos momentos en una PSX.

Por otra parte, «Coolboarders» añade un aliciente especial a los descensos que consiste en que podemos efectuar saltos acrobáticos que serán puntuados por los jueces, de tal manera que nuestros objetivos podrán ser recorrer la pista en el menor tiempo posible, tratar de obtener las puntuaciones más altas o ambas cosas a la vez.

En cualquier caso, lo que os puedo asegurar es que, a pesar de que el juego no posee excesivas opciones ni demasiados circuitos, vais a disfrutar a tope sintiendo en vuestra piel toda la emoción del snowboard.

Sonia Herránz



En este juego no hay otro rival a batir que nosotros mismos. En cada descenso aparecerá nuestro "fantasma" que corresponderá a nuestra actuación anterior o a en la que hayamos obtenido nuestro mejor registro. Os podemos asegurar que este sistema, aunque simple, consigue que nos "piquemos" de tal manera que nos resultará imposible separarnos de la consola.



La sensación de realismo que ofrece este juego es impresionante y verdaderamente llagaremos a sentir que esquiamos a toda velocidad y que la nieve se deshace a nuestros pies. Una pasada.



Sony nos presenta un alucinante simulador de snowboard que se convierte en uno de los juegos más trepidantes y divertidos para PSX.

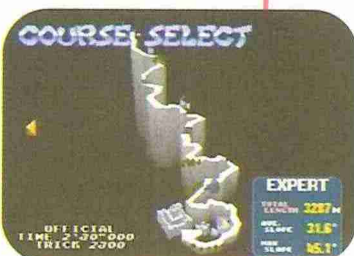


Opciones para el triunfo

1-Circuito



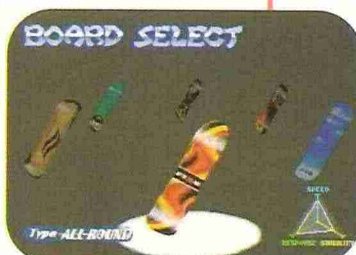




Nuestra primera elección será la de la pista en la que que queremos correr. Cada una añade nuevos retos y dificultades a las anteriores, lo que se hace casi imposible acabar la última sin dominar las otras dos.

3-Board







Hay seis tablas diferentes repartidas en tres categorías (alpine, free style y all round). Cada una tiene distintas características de velocidad, estabilidad y respuesta, lo que amplía mucho las posibilidades del juego.

2-Música

MUSIC SELECT
0. RANDOM PLAY
1. BREAKNECK
2. FRESHY
3. SPEEDTRAP
4. WHITEOUT
5. DOA
6. BRAINFREEZE
7. OBLIVION
8. GREAZY

Una curiosa elección que se nos ofrece es la de la música que queremos que nos acompañe. Hay siete melodías diferentes, todas ellas bastante cañeras.

4-Color



Una vez que hayamos elegido la tabla más acorde con el circuito y con nuestra habilidad, podremos personalizarla optando entre cuatro colores diferentes.

5-Jugador





En este deporte no hay distinciones de sexo y para que nadie se sienta ofendido o desplazado, en «Cool Boarders» podemos elegir el sexo de nuestro esquiador.

6-Traje





Para hacerlo menos monótono podemos elegir la indumentaria de nuestro campeón entre cuatro equipos diferentes. No influye en el juego, pero tiene su gracia.

Desde todos los ángulos






Tras cada carrera podremos ver una repetición completa y espectacular de nuestra actuación. Podremos elegir entre diferentes ángulos o cámaras para apreciarlo todo con más detalle. También es posible saltarse ciertos tramos para ir directamente a los que más nos interesen.



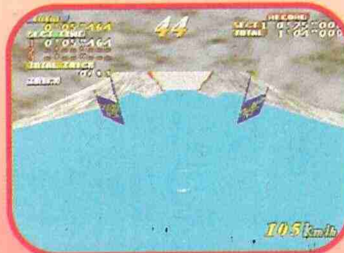
La realización técnica de «Coolboarders» es impecable: las tres pistas ofrecen un aspecto magnífico y la animación del esquiador es genial.





A pesar de su aparente sencillez, -o quizás precisamente por eso-, «Coolboarders» es un juego que sabe hacerse divertido desde el primer momento y que impresiona por su calidad gráfica.

Haz acrobacias sin dejarte los piños

Existen unas zonas determinadas en las que deberéis realizar obligatoriamente alguna acrobacia que será puntuada por los jueces. Podremos girar en vertical y en horizontal y realizar figuras agarrando la tabla. En estos momentos la vista subjetiva resulta "mareante" y nos pondrá incluso cabeza abajo.



Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	DEPORTIVO
Compañía:	SONY
Programación:	UEP SYSTEMS
Nº de jugadores:	1 JUGADOR
Nº de fases:	3 CIRCUITOS
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 91

La sensación de velocidad y el efecto de deslizamiento están logrados a la perfección. Los movimientos del esquiador son muy realistas y suaves.

SONIDO: 88

Los efectos sonoros son un poco pobres y se hacen repetitivos. Las melodías van muy acordes con la "marcha" del juego.

JUGABILIDAD: 91

Necesita práctica, pero poco a poco irás descubriendo sus enormes posibilidades.

DIVERSIÓN: 92

Es un juego muy, muy adictivo que nos obliga a intentar superarnos una y otra vez, aunque está falto de algún modo más de competición.

VALORACIÓN: 91

Rápido, adictivo, espectacular... «Cool Boarders» impactará a los seguidores del esquí y sabrá ganarse la admiración de los fans de la velocidad en general. Tiene cualidades técnicas más que sobradas y suficientes alicientes como para garantizar la diversión. Sólo tiene un inconveniente para no alcanzar una puntuación aún mayor: su escasez de modos de juego. Tres pistas no son muchas y el hecho de no competir directamente contra nadie le puede restar algún aliciente, (aunque siempre te queda la opción de turnarte con un amigo).
Cada descenso dura poco más de un minuto, pero te aseguramos que te va a resultar totalmente imposible jugar menos de dos horas seguidas compitiendo contra tu propio orgullo. Enganchante a más no poder.

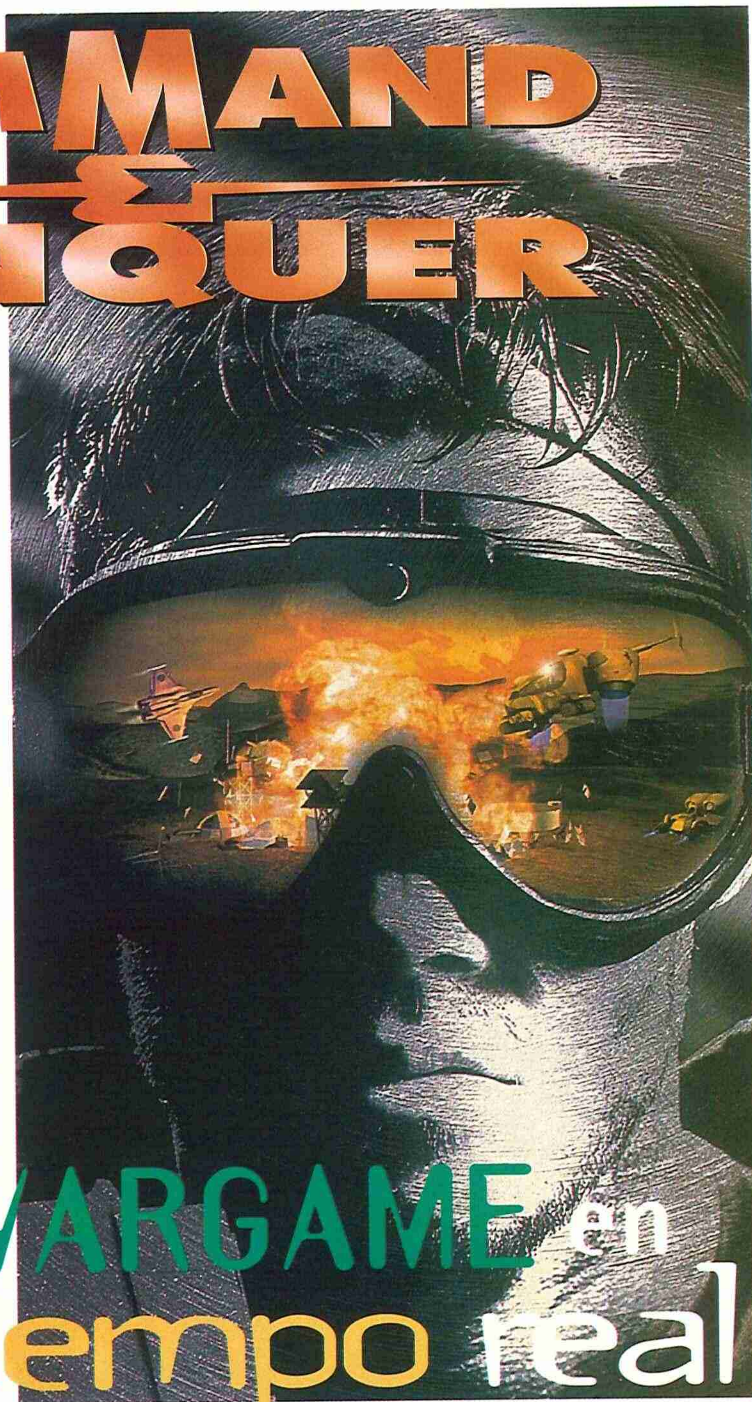
RANKING:

No hay juegos similares para PlayStation


PSX


SATURN

COMMAND & CONQUER



WARGAME en tiempo real

Para la realización de este juego, Westwood Studios ha tomado el esquema básico de los tradicionales "wargames" de tablero, ya sabéis, esos juegos que intentan reproducir todas las circunstancias que intervienen en una batalla. Sin embargo, al sustituir el cartón por una pantalla de TV y al aprovechar las posibilidades gráficas y técnicas que ofrecen Saturn y PSX, esta compañía americana ha conseguido que este género tan "áspero" a priori, resulte tan dinámico como el que más.

El planteamiento de «C&C» tiene, por tanto, bastante de estratégico, pero presenta el aliciente añadido de que podemos ver a nuestras tropas en acción. Es lo que se llama un "wargame" en tiempo real.

Una de las innovaciones que incluye este título es que los combates no siguen un sistema de turnos, (atacas tú, ataco yo), como suele ser habitual, sino que se realizan tan pronto como los ordenamos: seleccionamos a las unidades que deseamos mover, llevamos el cursor al punto que queremos... y ellas solas se liarán a tiros con la intención de cumplir el objetivo que les hayamos encomendado. Pero cuidado, porque las tropas enemigas también pueden aparecer en el momento más inesperado.

Los protagonistas de esta "batalla virtual" pueden ser dos: la hermandad de NOD (malos) y las huestes del GDI (buenos), quienes comparten el deseo de controlar la producción de Tiberium, (mineral valiosísimo de múltiples aplicaciones). Al empezar deberéis elegir a qué bando controlar, sabiendo que cada uno tiene su manera particular de afrontar las batallas. Después, tendréis que desplegar rápidamente vuestras unidades (jeeps, tanques, soldados...) con el fin de logar las sucesivas misiones que se os asignen, que van desde tomar bases enemigas a destruir edificios, pasando por un montón de objetivos diferentes. Eso sí, debéis tener muy en cuenta que el Tiberium recolectado se convierte en dinero en cuanto pasa por una refinería y que adiestrar soldados o fabricar tanques nunca es gratis. Aniquilar al enemigo y recolectar cuanto mineral podáis serán vuestras ocupaciones en un juego que hará las delicias de los amantes de las batallitas.

Roberto Lorente

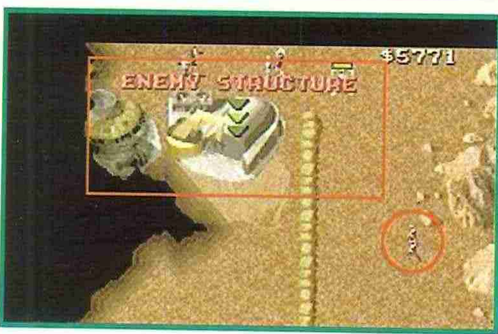

PSX


SATURN

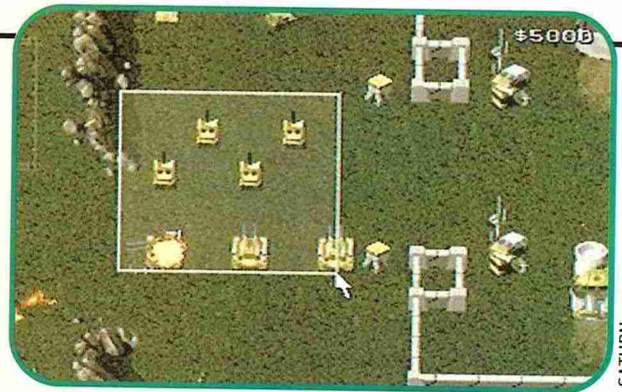

PSX



SATURN



PSX



SATURN

Mediante la ayuda de un puntero (como el cuadrado que aparece en la imagen), deberéis seleccionar las unidades que queráis y enviarlas a atacar un objetivo determinado. Ellas se encargarán automáticamente de disparar hasta cumplir vuestras órdenes... o hasta que las destruyan.



PSX

Hasta las 32 bits llega un "wargame" de planteamiento más o menos clásico, que basa su principal atractivo en que resulta muy dinámico al presentar instantáneamente los combates en la pantalla.



Mediante unas escenas de vídeo digitalizado se nos irán comunicando las órdenes a seguir. Lógicamente, las misiones se irán complicando poco a poco, pero desde el primer momento requerirán de nosotros dotes de estratega y rapidez mental para ir contrarestando los ataques de las tropas enemigas.



PSX

Dos formas de combatir

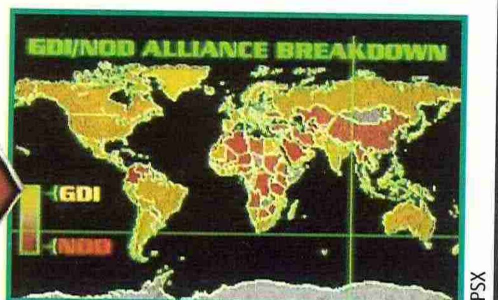
Dos bandos se disputan la explotación del mineral tiberium en el planeta: los NOD y la GDI. Las diferencias entre ambos son muy claras, tanto en el armamento como en tipo de misiones a realizar: mientras los primeros son crueles y despiadados, (no tienen miramientos ni con la población civil), los segundos tienen fines más "loables".

El juego incluye 2 CD´s independientes, una para cada bando.





SATURN



PSX

Consola:	SATURN/PLAYSTATION
Tipo:	ESTRATEGIA
Compañía:	VIRGIN
Programación:	WESTWOOD STUDIOS
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	N/D
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 87

Tanto los escenarios como los elementos que intervienen en los combates son de tamaño reducido, pero a pesar de ello cumplen su objetivo.

SONIDO: 90

El fragor de las batallas apenas deja oír las marchosas melodías. Si te paras a escucharlo todo, comprobarás que este apartado es bastante bueno.

JUGABILIDAD: 87

Es como el típico "wargame" de tablero pero viendo a las tropas luchar en el campo de batalla. Estrategia y acción se mezclan a partes iguales.

DIVERSIÓN: 88

No olvides que en este juego no tienes que disparar, sino pensar rápidamente cómo mover tus tropas. Si te gusta la estrategia, disfrutarás bastante.

VALORACIÓN: 88

Si exceptuamos los aceptables «Panzer General» y «X-COM Enemy Unknown» para PlayStation, el género de la estrategia se queda sin representantes en los 32 bits. «C & C» mejora esta situación con un interesante planteamiento en el que tus dotes de mando se verán llevadas a la práctica en combates "en vivo y en directo" sobre la pantalla. De esta forma Westwood Studios ha conseguido un juego en el que la estrategia manda, pero en el que también deberemos tener los suficientes reflejos como para mover rápidamente a nuestras tropas.

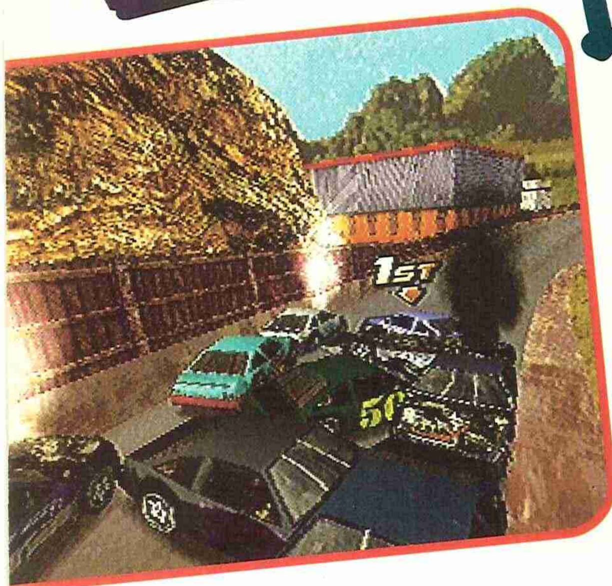
RANKING:

Command & Conquer

Panzer General

X-Com

Destruction DERBY 2







Cuando algo funciona, mejor no tocarlo. Esa parece haber sido la premisa fundamental que ha seguido Reflections a la hora de realizar esta secuela, pues en «Destruction Derby 2» no han hecho sino explotar al máximo la fórmula que tan buenos resultados les dio en la primera parte.

La ventaja de este «Destruction Derby 2» es que, al tratarse del simulador de coches más original que jamás haya aparecido para consola alguna, el juego no resulta repetitivo a pesar de ofrecer un perfil casi idéntico al de su predecesor. De esta forma, nos volvemos a encontrar con las salvajes carreras de coches en las que es tan importante destrozar al mayor número de rivales como llegar en una buena posición, lo cual sigue resultando tremendamente divertido.

Lo que sí ha hecho Reflections ha sido depurar un buen número de apartados para aumentar la espectacularidad del programa. Así, nos encontramos con una mayor sensación de realismo, (que se ha multiplicado gracias al nuevo diseño de los coches, que usan más del doble de polígonos que sus antecesores), un sensacional juego de luces y sombras, unos increíbles efectos en tiempo real en las colisiones (que ahora provocan vuelcos, giros de todo tipo, deformación y desmantelamiento de la carrocería, humo, chispas...) y nuevas posibilidades para los bólidos, a quienes podremos ver efectuar saltos imposibles y cabriolas alucinantes.

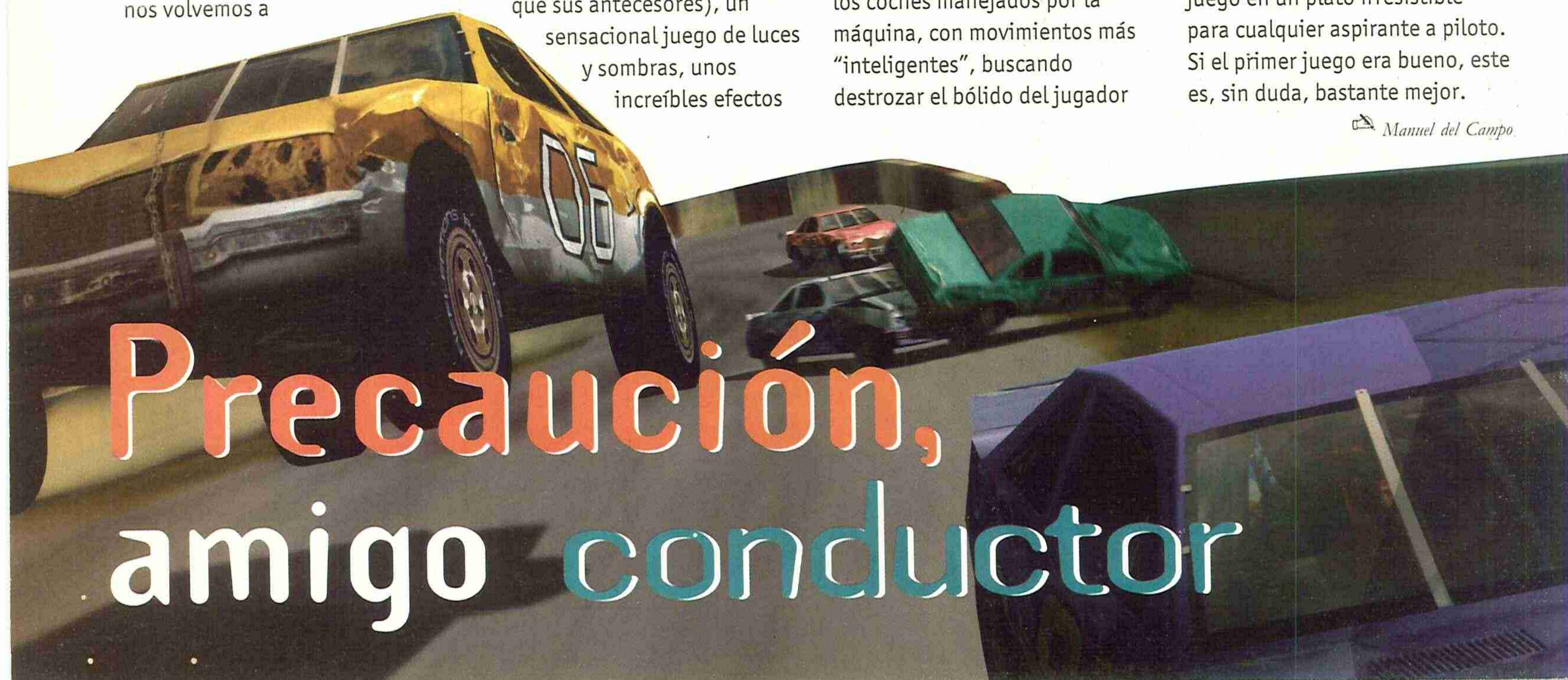
Desde luego, en el apartado gráfico hay que reconocer que se ha alcanzado un nivel asombroso, a pesar de no haber solucionando totalmente el dichoso baile de polígonos.

Merece la pena resaltar también el comportamiento de los coches manejados por la máquina, con movimientos más "inteligentes", buscando destrozar el bólido del jugador por todos los medios. Todo un logro de cara a la diversión.

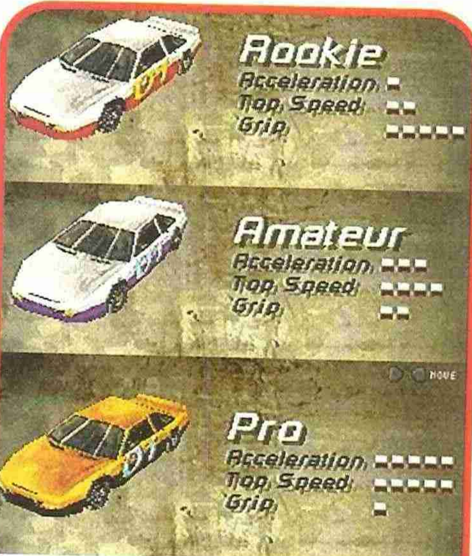
Por último, nos encontramos con las novedades más previsibles, como es el nuevo repertorio de circuitos: más y más largos que en la primera parte. Eso sí, se mantiene el ambiguo modo de competición de la anterior entrega que nos obligaba a intentar ascender dentro de las cuatro divisiones disponibles para conseguir acceder a todos los circuitos.

Conclusión, Psygnosis nos presenta una segunda parte repleta de alicientes, sobre todo gráficos, que convierten a este juego en un plato irresistible para cualquier aspirante a piloto. Si el primer juego era bueno, este es, sin duda, bastante mejor.

Manuel del Campo



Precaución, amigo conductor



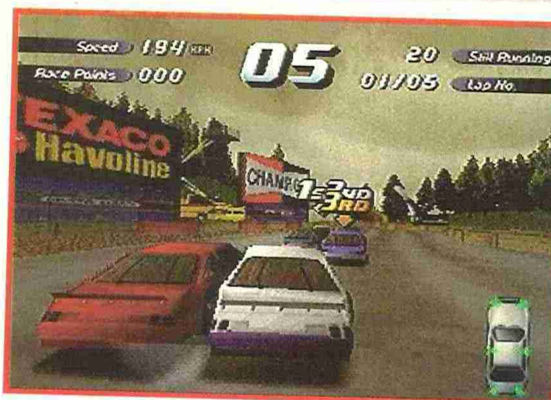
Al igual que en la primera parte, podremos elegir entre tres modelos de coches diferentes. Recordad que la conducción es totalmente arcade, y sólo requiere manejar la dirección, el acelerador y el freno.

Una auténtica fábrica de chatarra

Uno de los momentos más explosivos del juego se produce en la modalidad llamada "Destruction Derby". En cuatro espectaculares ruedos nuestros principales objetivos serán aguantar el máximo tiempo posible en carrera y tratar de causar el mayor daño a los rivales.







Si «Destruction Derby» fue uno de los abanderados de PlayStation, esta continuación podría ser considerada como una de sus grandes obras maestras.

Dos formas de competir

Stock: *En esta modalidad el objetivo es llegar en la mejor posición posible, aunque eso no impide que los pilotos traten de entorpecer la marcha de los rivales mediante las correspondientes colisiones.*



Wreking: *En esta forma de juego es más importante conseguir el mayor número de puntos destrozando a los rivales que llegar en una buena posición. En ambas modalidades se debe intentar ascender dentro de las cuatro divisiones establecidas para alcanzar todos los circuitos.*



Algunos saltos son tan peligrosos que resulta verdaderamente difícil mantener la verticalidad del vehículo en el aire. Con un poco de práctica aprenderéis a realizarlos con soltura.

Colisiones casi reales

En esta versión las colisiones han aumentado su realismo. De esta forma ahora es posible ver cómo los coches se desarman esparciendo sus piezas o cómo se incendian los motores.



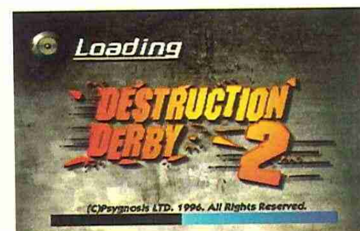


La moviola



En un juego que ofrece imágenes tan impresionantes como estas, merece la pena disponer de una opción para poder ver las carreras una y otra vez. Aquí apreciaréis la enorme calidad de este programa.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Coches
Compañía:	Psygnosis
Programación:	Reflections
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	Campeonato
Niveles de dificultad:	--
Memoria:	CD ROM



La mejora de la calidad de «DD2» con respecto a su antecesor es evidente, especialmente en lo que se refiere a su aspecto gráfico.



No hay duda de que los espectaculares saltos acaparan gran parte del encanto de esta nueva versión, ya que el efecto visual conseguido ha sido impresionante. Todo un acierto por parte de los programadores.

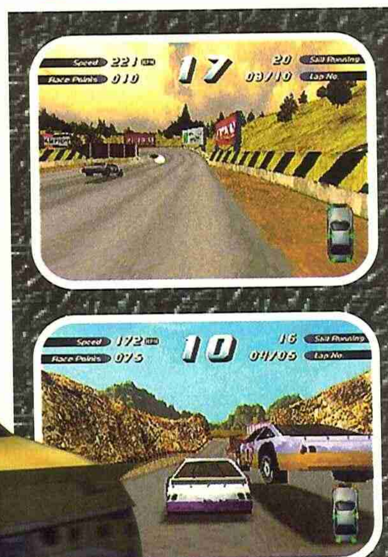


En el juego se ha cuidado hasta el más mínimo detalle a nivel gráfico, así que no será extraño ver incluso cómo nuestro coche pierde hasta las ruedas. Un trabajo impresionante, sin duda.



La posibilidad de entrar a boxes a reparar vuestro bólido puede convertirse en una circunstancia fundamental.

Dos formas de verlo



Al igual que en la primera parte, el juego pone a vuestra disposición dos vistas, una desde detrás del coche, y otra desde dentro. Ambas son espectaculares e igualmente jugables, así que todo queda al gusto del consumidor...

GRÁFICOS: 94
Las mejoras han sido brutales, configurando un juego absolutamente impresionante. Lástima esos polígonos...

SONIDO: 92
Mención especial para la banda sonora: sencillamente genial. Efectos y voces rayan también a gran nivel.

JUGABILIDAD: 95
Como todo buen arcade, es fácil de jugar, y cualquiera puede sacarle el máximo partido.

DIVERSIÓN: 95
Un auténtico juegazo, original, divertido y espectacular como el que más. Imposible no pasarlo bien.

VALORACIÓN: 94
Psygnosis nos presenta un juego con muchos más alicientes de los que se puede esperar en cualquier secuela. Es verdad que se ha centrado más en los aspectos técnicos, -donde ha realizado un trabajo asombroso-, que en ofrecer nuevas ideas, modos de juego u opciones, pero la sensación general es que nos encontramos ante un juego fantástico, que se sitúa en un nivel netamente superior al de su predecesor.
Totalmente recomendable para cualquier tipo de usuario, pero especialmente para quienes gusten de las emociones fuertes o se aburran de dar vueltas sin más alrededor de un circuito.

RANKING:
F-1
Destruction Derby 2
Destruction Derby

GRAN ESTRENO 23 DICIEMBRE

¡COMBATE EL MAL!

THE PHANTOM
EL HOMBRE ENMASCARADO

PARAMOUNT PICTURES PRESENTA EN ASOCIACIÓN CON ROBERT EVANS Y THE LADD COMPANY
UNA PRODUCCIÓN VILLAGE ROADSHOW PICTURES UNA PELÍCULA DE SIMON WINCER THE PHANTOM BILLY ZANE TREAT WILLIAMS KRISTY SWANSON
CATHERINE ZETA JONES JAMES REMAR Y PATRICK McGOOHAN MÚSICA DE DAVID NEWMAN MONTAJE DE O. NICHOLAS BROWN DISEÑO DE PRODUCCIÓN PAUL PETERS
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA DAVID BURR PRODUCTORES EJECUTIVOS GRAHAM BURKE GREG COOTE PETER SJOQUIST Y BRUCE SHERLOCK CO-PRODUCTOR JEFFREY BOAM
PRODUCTORES EJECUTIVOS RICHARD VANE Y JOE DANTE BASADA EN LOS PERSONAJES CREADOS POR LEE FALK ESCRITA POR JEFFREY BOAM PRODUCIDA POR ROBERT EVANS Y ALAN LADD, JR.

UNITED INTERNATIONAL PICTURES

DOLBY STEREO

EFECTOS VISUALES POR BUENA VISTA VISUAL EFFECTS

BANDA SONORA DISPONIBLE EN DISCOS Milan

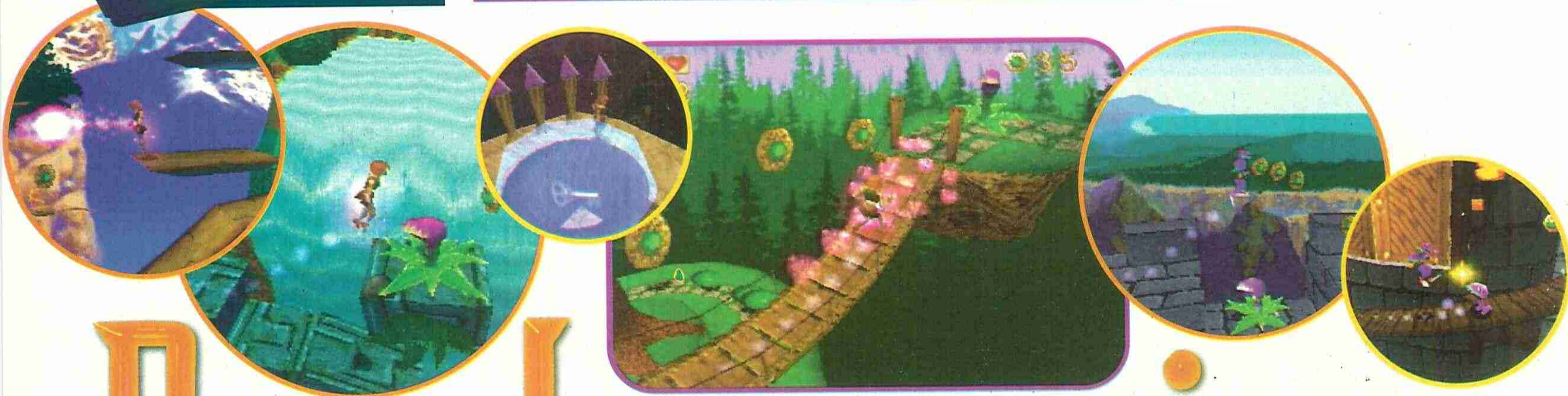
DIRIGIDA POR SIMON WINCER

Paramount

www.thephantom.com

No recomendada para menores de 7 años





Pandemonium

Las FUERZAS del mal



Crystal Dynamics nos presenta con «Pandemonium» un juego de plataformas de brillante colorido y con un planteamiento gráfico pocas veces visto.

Su argumento nos propone acompañar a una joven acróbata y a un bufón en una peligrosa cruzada contra las fuerzas diabólicas que ellos mismos han desencadenado al usar un libro mágico. La historia se desarrolla en preciosos escenarios tridimensionales con continuos cambios de perspectiva, que acercan o alejan el seguimiento de la acción para ofrecer tomas realmente espectaculares y que consiguen hacerte sentir la sensación de que estás metido de lleno en un mundo delirante.

Por su parte los dos personajes, -podemos optar entre jugar con el bufón o con la chica-, se mueven a las mil maravillas, mostrando unas animaciones soberbias.

El resultado podría ser considerado de genial... si el juego en sí hubiera alcanzado el mismo nivel que el planteamiento gráfico. Me explico. La impresión de tridimensionalidad que se ofrece se queda en eso, en impresión, ya que no tenemos opción de movernos en otra dirección que no sea izquierda o derecha, es decir, los escenarios no tienen profundidad. Por otra parte, el continuo cambio de cámara a veces resulta algo mareante y en ocasiones nos lleva a situaciones en las que resulta bastante difícil calcular los saltos. Por todo esto, pese a su alucinante apariencia, «Pandemonium» es un plataformas bastante tradicional y poco innovador en su desarrollo.

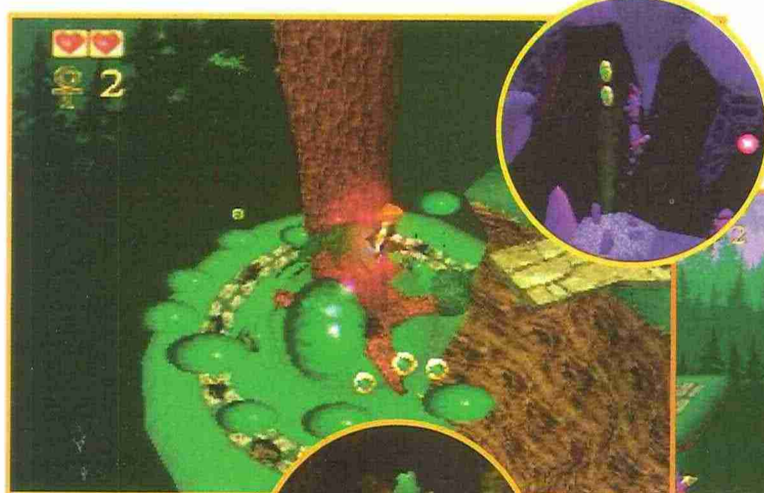
Como buen plataformas lineal que es, el juego oculta los elementos más habituales del género. Así, es posible tropezarse con items para disparar, potenciadores de vida y monedas mágicas que añaden vidas extra. También hay zonas en las que los personajes pasarán a asumir el papel y las habilidades de dragones, ranas o rinocerontes. Además, hay pequeños niveles ocultos que suelen ofrecernos algún item como premio a haberlos encontrado.

Para resumir podemos decir que «Pandemonium» es un juego absolutamente impactante a nivel gráfico, pero muy tradicional en su sistema de juego, lo que le impide convertirse en la obra maestra que podía haber llagado a ser.

Sonia Herránz



La "intro" de este juego es sin duda una de las más espectaculares que hemos visto jamás. Utilizando la técnica de Motion Capture se ha conseguido una calidad y fluidez en la animación que raya la perfección. Verdaderamente impresionante.







Al pasar por ciertos lugares los personajes caerán bajo los hechizos del malo de turno y se transformarán en diversos bichos como ranas, dragones, dinosaurios... Nikki y Fergus asumirán de este modo las habilidades de los animales, así como sus limitaciones.





«Pandemonium» posee una enorme belleza gráfica, pero su jugabilidad está un poco por debajo de su impresionante apariencia.



Alarde gráfico



Aquí podéis ver algunos de los constantes cambios de perspectiva que se producen en el juego. Nosotros no intervenimos en estos giros de cámara que algunas veces no ponen las cosas muy difíciles a la hora de saber dónde nos encontramos exactamente o ver qué enemigos andan cerca.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Plataformas
Compañía:	BMG
Programación:	Crystal Dynamics
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	20
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	CD ROM



Gráficos: 92
Este apartado es impresionante: los escenarios son un alarde de imaginación y los personajes se mueven muy bien. A pesar de su apariencia 3D, tan sólo te puedes mover a izquierda o derecha.

Sonido: 89
La banda sonora es variada, de gran calidad y siempre en consonancia con el aire de cada nivel. Los efectos, cumplen.

Jugabilidad: 86
Se juega como un plataformas normal sin añadir demasiados alicientes al mero hecho de saltar en el sitio adecuado y evitar que nos dé el enemigo de turno.

Diversión: 88
Es muy largo, con una dificultad adecuada y al enseñar fases preciosas y totalmente diferentes entre sí, empuja a seguir jugando simplemente para poder verlas.

Valoración: 88
Es una pena que un juego tan alucinante como éste haya perdido parte de sus interés al ofrecer una jugabilidad algo simplona. «Pandemonium» nos ofrece mundos en 3D, pero no nos permite movernos por ellos; nos muestra escenarios que parecen gigantescos, pero nos impone un camino obligado; es una pasada a nivel gráfico, pero no resulta tan apasionante a la hora de jugar... A pesar de todo, se trata de un gran juego, divertido y muy recomendable, especialmente para los amantes de la estética, quienes alucinarán en colores.

Ranking:

Crash Bandicoot

Rayman

Pandemonium

Por ti no pasa el tiempo

Estamos ante uno de los juegos de plataformas más brillantes y de más calidad que jamás se hayan visto en las 16 bits. La imaginación, buen hacer y afán perfeccionista de su creador, Dave Perry, y de su equipo de programación, Shiny, quedó bien plasmada en esta mini serie que se estrenó hace algunos años en MD y SN.

Pero para los despistados o quines acaben de incorporarse a este mundillo, vamos a recordar las excelencias generales de este programa.

En «EarthWorm Jim 2» se combinan con maestría técnica e imaginación, y el humor es una constante en todas y cada una de las escenas que configuran este juego, que casi parece una película de dibujos animados. Por si fuera poco, este malabarismo de gráficos simpáticos y jugabilidad máxima se ve acentuado con un contínuo cambio de surrealistas objetivos que configuran un conjunto ante el que resulta completamente imposible aburrirse: tan pronto estamos transportando cachorros con un cojín, como buscando vacas para ordeñarlas, lo mismo que nos vemos cargando con cerdos para tapar peceras como evitando el ataque de un salero asesino.

Como muchos de vosotros ya sabréis, «EWJ2» es básicamente un juego de plataformas, pero lo variadísimo de sus fases y su tremenda originalidad hacen de él un juego único e irrepetible.

La buena noticia es que este título acaba de estrenarse en Saturn. La mala es que apenas se han incluido modificaciones con respecto a las versiones para 16 bits: el juego es exactamente igual a sus antecesores y lo único que se ha mejorado han sido la calidad de sus melodías y la utilización de una paleta de colores mucho mayor: Sin duda, los señores de Shiny no se han comido en absoluto el coco a la hora de realizar esta conversión.

Lo único que le salva es que en Saturn no hay muchos juegos de plataformas netamente más divertidos, -y ninguno con tanto sentido del humor-, por lo que aún así sigue siendo un gran título. Pero es una pena, porque se esperaba mucho más del estreno de esta genial lombriz en la Nueva Generación.

Sonia Herránz

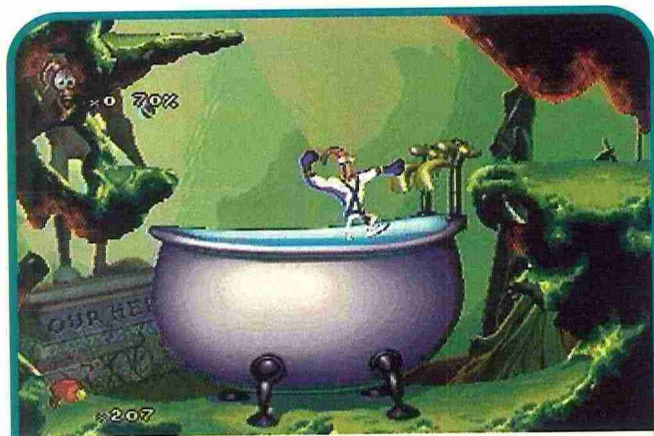
EARTHWORM JIM 2







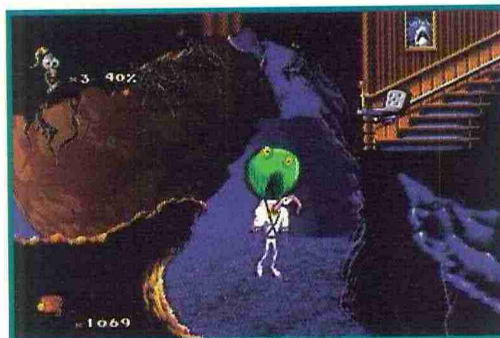




El juego presenta exactamente el mismo aspecto y desarrollo que su homónimo en 16 bits, si bien la calidad gráfica ha sido mejorada gracias a la utilización de una mayor paleta de colores y a la mejor resolución que ofrece Saturn. Pocas novedades para lo que se podría esperar.







Todo el juego desborda sentido del humor. Por ejemplo, uno de los amigos de Jim es esta especie de moco gigante que le permitirá agarrarse a los techos o descender más suavemente.



Earthworm Jim se estrena en Saturn con una conversión prácticamente idéntica al juego original para 16 bits. Sigue tratándose de un juego loco y divertido, pero que ha perdido su punto de genialidad.









La variedad de acciones a desarrollar en este juego es asombrosa y se nos propondrán misiones de lo más extraño. Aquí tenemos dos buenos ejemplos. Arriba podemos ver a Jim llevando a unos cachorrillos a la casa de mamá... que se transforma en una fiera asesina cuando pierde a cuatro de sus hijitos. Abajo podemos tenemos a Jim pilotando una moto por un mundo isométrico en el cual debe conseguir arrastrar un globo cargado de explosivos hasta el monstruo final de fase. La galería de enemigos, por su parte, es de lo más pintoresca.

Consola:	SATURN
Tipo:	PLATAFORMAS
Compañía:	VIRGIN
Programación:	PLAYMATES
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	11
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 82
Son de gran calidad, con brillante colorido y con un personaje asombrosamente bien animado. Pero estas virtudes ya existían en la versión 16 bits...

SONIDO: 90
La banda sonora está acorde con el resto del juego y mezcla piezas de música clásica con melodías futuristas.

JUGABILIDAD: 90
Jim es capaz de realizar una gran cantidad de acciones con sólo tres botones. Resulta sencillo jugar con él y dejarse arrastrar a sus hilarantes aventuras.

DIVERSIÓN: 91
Diversión es la palabra que mejor define a este compacto. También es un juego difícil, que conste, pero al menos ofrece la ventaja de los passwords.

VALORACIÓN: 85
Hace aproximadamente un año que «EarthWorm Jim 2» salió al mercado en su versión 16 bits y el paso del tiempo no se ha plasmado en mejoras notables. Sigue siendo un juego brillante, divertido y sorprendente, pero idéntico a su antecesor en desarrollo y sólo algo mejor a nivel gráfico: lo que resultó genial en 16 bits se queda tan sólo en muy bueno en los 32.
Quien haya disfrutado de este juego en Mega Drive o Super Nintendo no va a encontrar nada nuevo. Los demás, deberían probarlo: seguro que se lo pasarán en grande.

RANKING:
Nights
Rayman
EarthWorm Jim 2

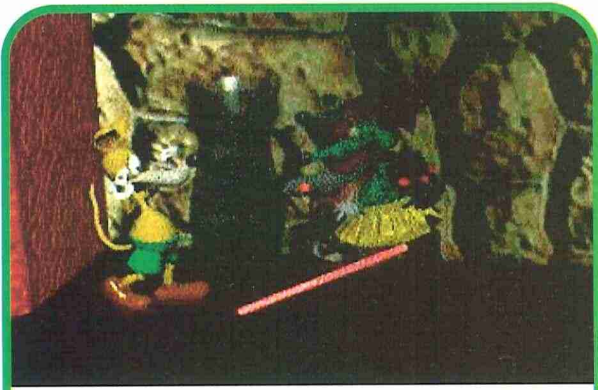




Cheesy







Una bonita "intro" estilo cinemático nos pondrá en antecedentes de la historia de Cheesy. Animaciones del mismo corte nos acompañarán antes y después de cada fase y nivel. Aunque la calidad no es demasiado elevada, no se puede negar su originalidad y simpatía.

Un ratón es sacado de su encierro en la jaula de un laboratorio por unos alienígenas. Tras saborear unos instantes las mieles de la libertad, el ratoncillo Cheesy se encuentra con que debe huir de la casa del científico a toda prisa, ya que sus supuestos bienhechores, los marcianos, no tienen otra intención que usarlo como "ratoncillo de indias" interplanetario.

Pues bien. Tan pintoresco argumento ha servido de excusa a Ocean para marcarse un juego de plataformas de concepción simple pero dotado de una gran calidad gráfica y una gran originalidad en cuanto a desarrollo.

Esta originalidad radica principalmente en que «Cheesy» propone muchos más retos que el mero hecho de saltar de aquí para allá a la búsqueda el final del nivel. Este polifacético roedor deberá demostrar lo completo de su entrenamiento realizando acciones tan dispares y extrañas como surfear en una cloaca llena de escombros, pilotar a toda velocidad un platillo volante o descolgarse por una tela de araña compitiendo contra su huésped. Es precisamente en este punto donde reside el mayor encanto de «Cheesy», ya que con tanta variedad de acciones no nos dará tiempo a cansarnos de tener que hacer siempre lo mismo, y menos si tenemos en cuenta que además el juego nos permite optar entre diversas fases sin obligarnos a seguir un orden preestablecido.

En el apartado del diseño, «Cheesy» usa sabiamente los polígonos a la hora de construir decorados, enemigos y todo tipo de detalles añadidos. Esta base poligonal permite que en ciertos momentos el juego muestre una gran capacidad para generar vistosos e imaginativos escenarios, por los cuales, por otra parte, el protagonista puede moverse con entera libertad.

Si hubiera que ponerle una nota negativa a este brillante trabajo gráfico habría que hablar del movimiento del ratón, que resulta en algunos pasajes demasiado lento y bastante incontrolable.

Como resumen podríamos decir que «Cheesy» es un plataformas altamente recomendable, muy vistoso, simpático y que sabe entretener buscando siempre nuevas lineas argumentales.

No llega a la altura de «Crash Bandicoot», pero es una alternativa a tener muy en cuenta.

Sonia Herránz

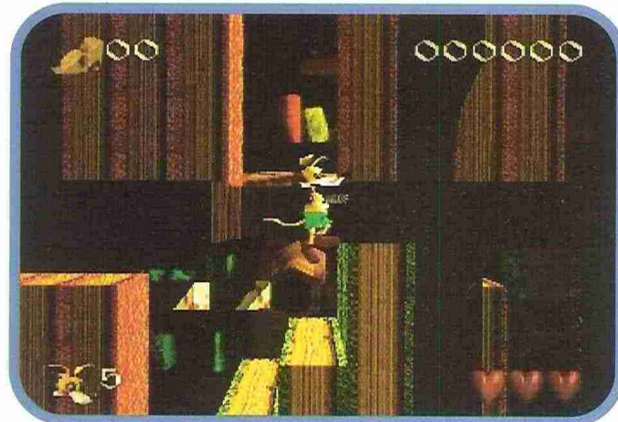
Que no te la den con QUESO



«Cheesy» es un juego muy atractivo gráficamente y que busca la simpatía en todas sus acciones. Incluso perder una vida puede provocar una sonrisa al ver cómo el fantasma de nuestro amigo asciende hacia los cielos ratoneros.



Al comienzo del juego podremos elegir entre una fase u otra desplazándonos con absoluta libertad sobre un escenario en tres dimensiones reales.





Ocean propone un juego con fases muy variadas pero que no ha alcanzado un nivel uniforme de calidad.







En la variedad está la diversión

Las plataformas serán las principales protagonistas del juego, pero no las únicas. De hecho, otros subestilos como montar en improvisados patinetes, pequeños "shoot´em ups", o fases sobre railes alcanzan una mayor calidad desde el punto de vista jugable. Como veis, todo ello se ofrecerá con sus perspectivas correspondientes, subjetiva, posterior, superior... En fin, que hay de todo y bueno.





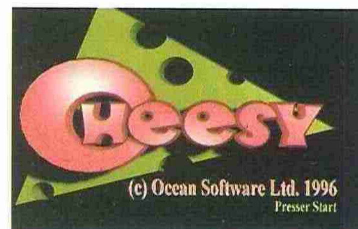








Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	PLATAFORMAS
Compañía:	OCEAN
Programación:	OCEAN
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	6
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 88
Gráficos de gran calidad nos permiten disfrutar desde auténticos entornos 3D hasta escenas en perspectiva subjetiva. En el lado negativo está la lentitud con la que se desplazan los elementos.

SONIDO: 86
Una divertida banda sonora acompañada de todo tipo de efectos de sonido tan variados como el propio juego

JUGABILIDAD: 82
Las fases de plataformas se ven entorpecidas por la lentitud del personaje y su incontrolable salto, que llega a desesperar. Una lástima, ya que en otros momentos no hay ninguna pega.

DIVERSIÓN: 89
Resulta muy entretenido gracias a su continua variación de situaciones, aunque, evidentemente, unas resultan más divertidas que otras.

VALORACIÓN: 87
«Cheesy» se ha destapado como un polifacético héroe capaz de afrontar todo tipo de situaciones. Por desgracia no ha sido capaz de resolver todas estas fases de una manera uniforme y así nos encontramos con que en los niveles de plataformas no se mueve con la suficiente celeridad y el salto resulta poco fiable.
Con todo esto tenemos un juego atractivo, variado y bastante largo, pero que pierde bastantes puntos por defectos técnicos que influyen directamente sobre la jugabilidad.

RANKING:
Crash Bandicoot
Rayman
Cheesy

WARHAMMER

Del TABLERO a la consola

Antes de nada debería preguntarte si te gustan los juegos de rol de tablero. Saber si disfrutas distribuyendo sus detalladas figuras de magos, guerreros y arqueros sobre mapas de mundos ficticios buscando la estrategia idónea para acabar con orcos, trolls y elfos oscuros. Conocer si te sientes orgulloso cuando consigues aumentar las habilidades de tus héroes haciéndoles ganar armas y hechizos, subiéndoles de rango y aumentado su poder. Saber, en una palabra, si te sientes un caballero dispuesto a librar mil batallas contra las huestes del mal. Si es así, «Warhammer, Shadow of the Horned Rat» es un título pensado para ti.

Basado en los famosos

juegos Workshop, este programa de Mindscape transcribe a bits y megas toda la emoción de las batallas épicas de los juegos de rol de tablero.

Nosotros asumimos el papel de capitanes de una fuerza mercenaria que se vende al mejor postor para realizar todo tipo de tareas de defensa y escolta. Como buenos mercenarios que somos, el dinero es un elemento muy importante para nosotros, por lo cual deberemos manejar muy bien nuestros efectivos para incrementar nuestro capital y poder contratar así a nuevos especialistas de la guerra y la hechicería.

Para ganar dinero y procurar perder el mínimo de hombres es importante que elijamos con cuidado la misión que vamos a realizar. Unas veces puede ser escoltar una caravana, otras defender una aldea y otras simplemente acabar con las tropas enemigas. El primer paso será en cualquier caso situar con astucia nuestras escuadras para lanzarlas después al ataque desde los puntos más ventajosos. Durante toda la confrontación podremos alternar el control de los distintos batallones para ordenarles la estrategia a seguir. A medida que nuestras tropas vayan aumentando será cada vez más complicado controlarlas, por lo que el reto irá ganando paulatinamente en emoción e interés.

Como suele ocurrir en este tipo de juegos, el aspecto gráfico no se hace demasiado atractivo. El intento de mostrar el máximo terreno posible del campo de batalla obliga a que las figuras sean pequeñas y poco espectaculares, pese a su detalle y buena animación. Los escenarios renderizados tampoco llegan a sorprender ya que cuentan con los elementos mínimos indispensables para el desarrollo de la lucha. Y es que, como he empezado diciendo, «Warhammer» es un juego pensado exclusivamente para los seguidores de los juegos de rol.

Sonia Herránz



En este mapa nos irán ofreciendo las diversas misiones. Habrá momentos en que podamos optar entre tres o cuatro. Elegir la correcta puede depararnos una buena bolsa y no tener ninguna baja.


Con los cuatro iconos de la derecha ordenamos las acciones de los escuadrones. En este caso nuestra milicia de arqueros tiene la opción de luchar a espadazos o lanzar flechas. Si hubiéramos conseguido poderes mágicos aparecería activado el círculo de la calavera para lanzar hechizos.

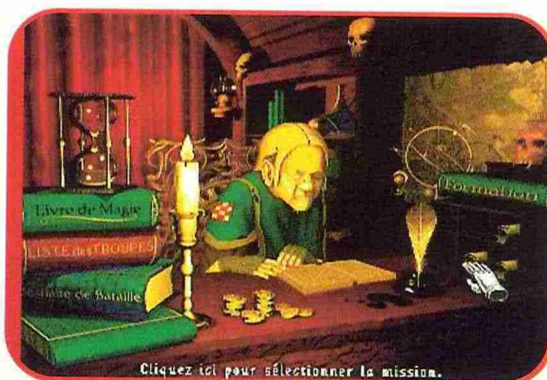
El rol puro y duro se estrena en PSX con un título interesante pero que adolece de algunos defectos, como, por ejemplo, no estar en castellano.


Este es el aspecto general que presenta el juego. Como veis, al tener que mostrar amplias zonas de combate, los elementos que intervienen en las batallas tienen un tamaño reducido, pero que resulta suficiente.

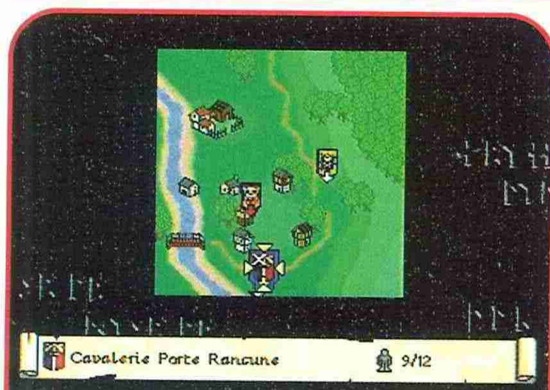








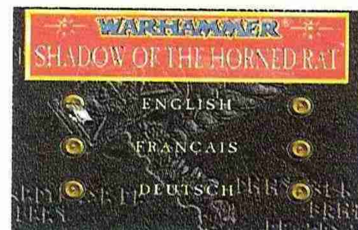
Desde esta pantalla podemos salvar la partida, seleccionar la misión y consultar los libros que explican los hechizos y nos hablan de los enemigos o los caballeros que podemos contratar. Abajo podéis ver las páginas de uno de estos libros.



Un mapa como éste cubrirá a pequeña escala todo el territorio de las batallas y será muy útil para saber la posición enemiga y adelantarnos a sus movimientos. Como los buenos estrategas.



Consola:	PlayStation
Tipo:	Rol estratégico
Compañía:	Mindscape
Programación:	Mindscape
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	- -
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	CD ROM



Gráficos: 83
El pequeño tamaño de las unidades no permite un excesivo lucimiento gráfico, aunque están detalladas y bien animadas. El tipo de juego no da para mucho más.

Sonido: 84
Podremos sentir el fragor de la batallas y escuchar las voces de nuestros capitanes con toda nitidez.

Jugabilidad: 84
El control se realiza básicamente con un cursor y luego se indican las órdenes mediante iconos. La ventaja es que cada icono está puesto en el mismo orden que los botones del pad de PlayStation.

Diversión: 82
Las batallas son retos bastante adictivos, y los amantes de los juegos de rol encontrarán aquí un buen título.

Valoración: 83
Estamos ante una recreación bastante aceptable de lo que son los juegos de rol de tablero. Como tal sabe hacerse adictivo y picar al jugador. Sin embargo, es un tipo de juego muy específico que posee una complicación tal que puede cansar a los jugadores menos sesudos. Además presenta la gran pega del idioma ya que, aunque no resulta completamente imprescindible entender todas las voces y los textos, sí es cierto que los que no sepan ni inglés, ni francés, ni alemán encontrarán bastantes más problemas. En definitiva, un interesante juego de guerra que está limitado por su estilo... y por no estar traducido al castellano.

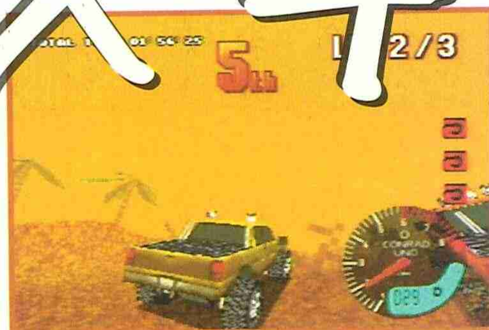
Ranking:
X-Com

Warhammer

HARDCORE 4X4







El diablo sobre RUEDAS

Resulta agradable ver cómo de vez en cuando algunas compañías tratan de ofrecer algo diferente dentro de los géneros más exprimidos. Es una característica que siempre ha identificado a Gremlin, quien ahora trata de hacer lo propio dentro del más solicitado de todos los géneros: los simuladores de coches.

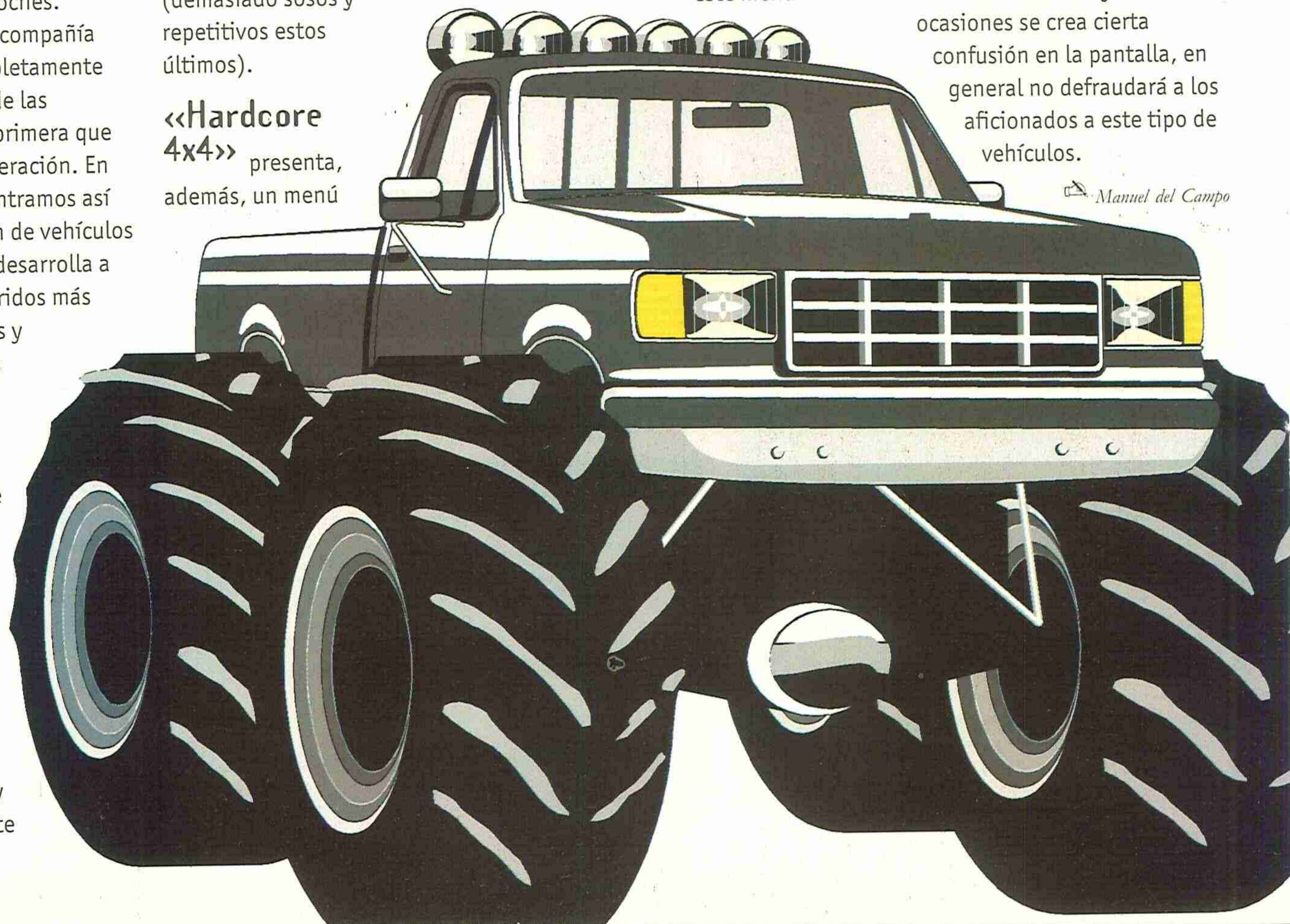
La apuesta de esta compañía británica no es completamente nueva en el mundo de las consolas, pero sí la primera que llega a la Nueva Generación. En este juego nos encontramos así con una competición de vehículos todoterreno que se desarrolla a lo largo de los recorridos más sinuosos, imposibles y accidentados que os podáis imaginar.

El gran mérito de este compacto se encuentra en que se ha conseguido simular el movimiento y el estilo de conducción de estos auténticos monstruos de la carretera con bastante fidelidad y resulta sorprendente ver cómo estos 4x4 de grandes ruedas se suben por las rocas, derrapan en la nieve o incluso vuelcan de forma bastante realista. Todo ello se ha conseguido gracias a un trabajo técnico notable donde destaca el movimiento sobre los diseños de los coches y escenarios (demasiado sosos y repetitivos estos últimos).

«Hardcore 4x4» presenta, además, un menú de opciones bastante aceptable que ofrece tres modos de juego (Campeonato, Time Trial y Carrera), varios coches y circuitos a elegir y un correcto repertorio de opciones para configurar las características de los coches y los recorridos. Pero también es cierto que se echan en falta en este menú algunas opciones importantes, (como, por ejemplo, un modo para dos jugadores o más posibilidades de competición).

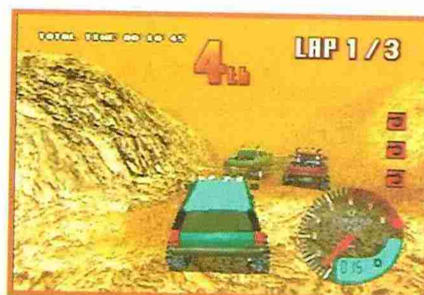
El particular estilo de este juego consigue que las carreras resulten interesantes, variadas y divertidas. Y aunque a veces es más difícil encontrar la pista que derrotar a los rivales y en ocasiones se crea cierta confusión en la pantalla, en general no defraudará a los aficionados a este tipo de vehículos.

Manuel del Campo



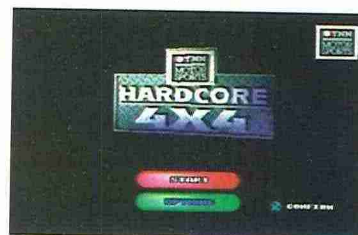


Existen seis circuitos que nos invitan a correr sobre otros tantos tipos de suelo diferentes: hielo, piedras, carreteras de montaña, pistas de arena... La elección del vehículo que mejor se adapte al terreno resultará muy importante.



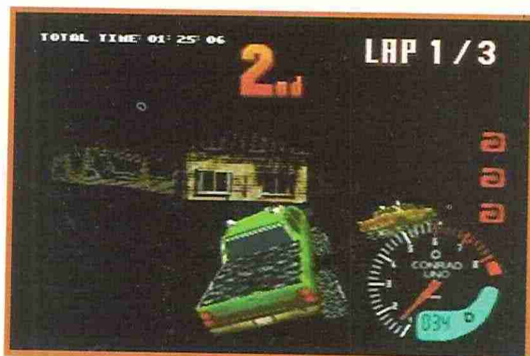


Consola:	PlayStation
Tipo:	Velocidad
Compañía:	Gremlin
Programación:	Gremlin
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	Campeonatos
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM





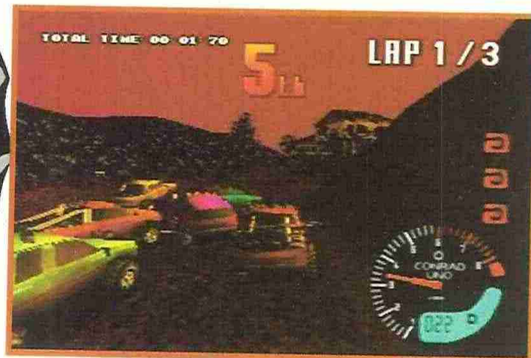
Gremlin presenta una oferta atractiva y diferente en cuanto a juegos de coches. Los siempre atractivos 4 x 4 son sus protagonistas.





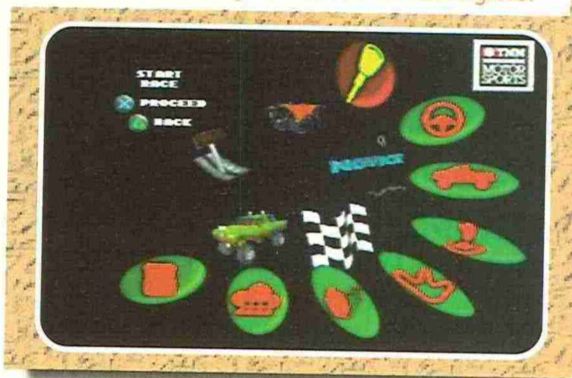
Una de las características más destacadas de estas carreras es que deberemos competir bajo todo tipo de condiciones climatológicas: lluvia, nieve, niebla... Además podremos elegir entre tres momentos del día: mañana, anochecer o noche cerrada.





Cuestión de gustos

En este cuadro podréis modificar varios aspectos, como el tipo de competición, vehículo (entre 6), circuito (también entre 6), nivel de dificultad, cambio manual o automático y condiciones climatológicas.



Gráficos: 85
Destaca el gran movimiento de los vehículos. Los diseños de los coches y circuitos son algo más discretos.

Sonido: 86
Los efectos de sonido no son muy variados, pero simulan bien los ruidos que emiten estos coches.

Jugabilidad: 84
Su estilo de conducción es sencillo y divertido, muy en la línea de los grandes arcades. A veces cuesta seguir el recorrido de los circuitos.

Diversión: 83
El juego resulta muy divertido, pero no apasionante. Se echan de menos más modos de competición.

Valoración: 83
Este juego despliega muy buenas sensaciones al principio y sin duda puede ser considerado como un buen juego de coches. Lo que ocurre es que al cabo de unas partidas te das cuenta de que le falta "algo" y que se ha quedado un poco corto en algunos aspectos. Su propuesta es original y está llevada a la pantalla con muy buen criterio, simulando con realismo el estilo y los movimientos de estos impresionantes vehículos, pero estas virtudes no alcanzan en su conjunto en nivel de los mejores juegos del género.
Aún así, si te atrae este tipo de carreras, seguro que disfrutarás bastante con este juego.

Ranking:

F-1

Destruction Derby 2

Hardcore 4x4





Military

Guerras de "correr" por CASA

Codemasters sigue estrujando su brillante idea de la velocidad miniaturizada con una nueva entrega de su clásico. En esta ocasión, y siguiendo la filosofía de sus juguetes homónimos, los Micromachines se han "especializado" mostrándonos su faceta más guerrera, es decir, que los diez vehículos que participan en las carreras son representaciones a escala de vehículos militares. De esta forma, para ganar no nos bastará con ser hábiles conductores, sino que además deberemos tener una afinada puntería. Carros de combate, cazas, helicópteros, jeeps, lanchas rápidas y hasta aviones a reacción se convierten así en especialísimos bólidos armados y peligrosos.

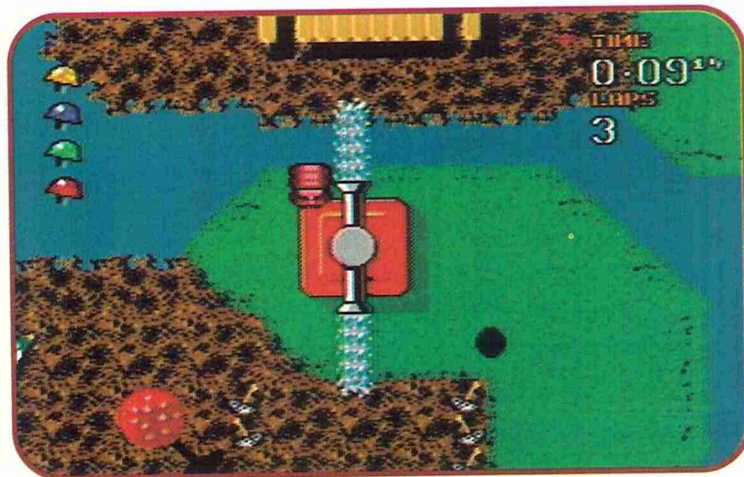
Lo cierto es que la idea general del juego no difiere mucho de la de anteriores entregas de «Micromachines», aunque lo que sí se ha hecho ha sido mejorar notablemente los escenarios colocando más obstáculos y añadirle a todos los vehículos la posibilidad (casi necesidad) de disparar.

Además, como es habitual en los cartuchos de Codemasters, «Micromachines Military» va equipado con un J-Card que permite la conexión de cuatro pads de control sin necesidad de adaptador. Pero si contamos con el susodicho adaptador podremos conectarlo también, ampliando así el número de participantes a 8, cifra que puede llegar a 16 si se juega con el mando compartido.

Esta peculiaridad tiene una gran importancia, ya que las modalidades de juego variarán en función del número de participantes. Las carreras puras, es decir, las que nos obligan a llegar entre los dos primeros tras tres vueltas, sólo tendrán lugar para un jugador, mientras que si juegan varios lo importante será sacar de la pantalla a nuestros rivales para apuntarnos un tanto.

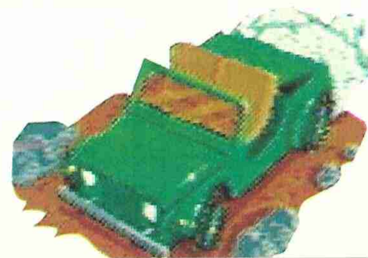
Por todo ello esta secuela de «Micromachines» es un cartucho tan divertido como siempre pero que presenta una gran variedad de retos que te permitirán disfrutar tanto solo como en compañía de hasta 15 amigos.

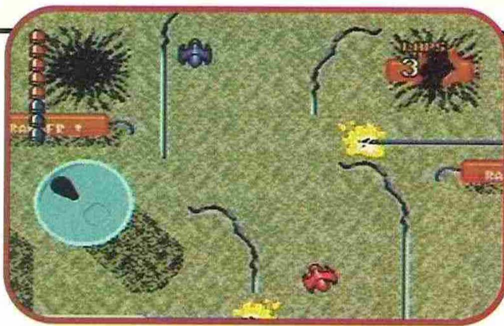
Sonia Herranz





Los circuitos realizados a base de todo tipo de objetos domésticos siguen siendo la base fundamental del juego, aunque han sido ligeramente mejorados para la ocasión.











El cartucho va equipado con una pila que permite que personalicemos a los corredores para después mostrarnos sus estadísticas en todas las competiciones.



Si somos capaces de completar la primera vuelta permaneciendo en cabeza la mayor parte del recorrido, ganaremos la carrera automáticamente, es la "Super Lap".



Cuando compite más de un jugador, el asunto consiste en sacar de la pantalla a todos los rivales. Esta modalidad también puede jugarse por equipos.

Los Micromachines se han vuelto muy guerreros: ahora, además de correr como locos, disparan a sus contrincantes.





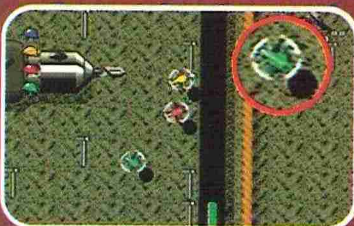
Estas son sus armas

A lo largo del juego se nos obligará a correr con todos y cada uno de los 10 vehículos militares disponibles, los cuales presentan entre sí grandes diferencias de comportamiento y control.

Por lo tanto será imprescindible que lleguemos a dominarlos a todos si queremos conseguir ganar esta peculiar guerra.

***LANCHA:** Su sistema de ataque es dejar minas tras ella, por lo que es importante colocarte pronto en los primeros puestos.*

***SKIDOO:** La nieve no es la mejor pista para correr, aún ni en motos preparadas. Los cambios bruscos de dirección son fatales.*



***HELICOPTERO:** Muy sensible a los cambios de dirección. Al chocar o ser disparado empieza a rebotar y es difícil recuperar su control.*



***JEEP:** Es capaz de atravesar casi cualquier terreno, pero es muy vulnerable a los disparos y se descontrola con facilidad.*



***REACTOR:** Mantiene una velocidad constante que no depende del acelerador. Tener buenos reflejos es lo más importante.*



***SKIRMISH:** Los disparos rivales hacen perder el control de estas veloces naves. Estrellarte es lo menos que te puede pasar.*



***TANQUE:** Es el más seguro y fiable de todos los vehículos, además sus disparos resultan de gran eficacia contra los rivales.*



***TANQUETA:** Acelera rápido y se controla bastante bien. Al recibir un impacto apenas lo acusa, sólo se descoloca ligeramente.*



***SUPPLY TRUCK:** Estos camiones son bastante sencillos de controlar y llevan una velocidad adecuada. Los más equilibrados.*



***WARRIOR:** Es veloz, resistente y de gran potencia de disparo. Si dejamos que se embale en exceso, resulta difícil frenarle.*

«Micromachines Military» nos ofrece 10 vehículos militares diferentes que correrán en otros tantos circuitos. Además, en el juego podrán participar hasta 16 jugadores a la vez.

Consola:	Mega Drive
Tipo:	Velocidad
Compañía:	Codemasters
Programación:	Supersonic Soft.
Nº de jugadores:	De 1 a 16
Nº de fases:	10 vehículos
Niveles de dificultad:	2
Memoria:	16 megas

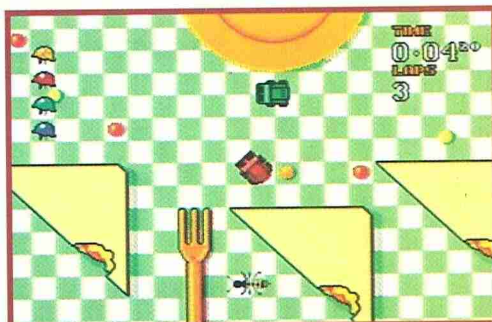


La madre de todas las batallas

Este divertido modo de juego nos empuja a defender un territorio contra cualquier incursión enemiga. Mientras pugnamos por echar a todo el que corra por el campo de batalla, debemos evitar ser nosotros los expulsados.

Hay terrenos para todos los vehículos.







Los variopintos obstáculos que van desde fuentes o mecheros hasta taladradoras o peces, dotan de gran encanto y simpatía a este juego.







Junto a los modos de juego normales hay otros con el ante título de "Pro". En realidad representan un nuevo modo de dificultad con circuitos mucho más difíciles y enrevesados.

GRÁFICOS: 90

Aunque mantienen la estética de siempre, no deja de asombrar la cantidad de detalles que muestran. A diferencia de «Micromachines 96», aquí no puedes editar tus propios circuitos.

SONIDO: 87

Los simpatiquísimos efectos sonoros están muy bien conseguidos, aunque la banda sonora peca de repetitiva.

JUGABILIDAD: 91

No es fácil controlar a estos rápidos bólidos, pero cuando se logra se consiguen velocidades de vértigo.

DIVERSIÓN: 93

Resulta un juego tremendamente simpático y divertido. Además posee una larga vida y el hecho de poder jugar hasta 16 jugadores es una pasada.

VALORACIÓN: 92

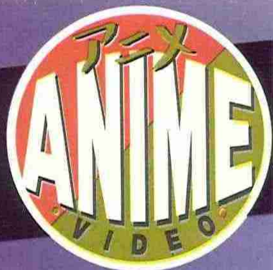
Este título se podría considerar como una "renovación" de las anteriores entregas de «Micromachines» en la medida que introduce la interesante novedad del "apunten-fuego" y añade inesperados modos de juego como el de la eliminación de los rivales. Por otro lado, se mantienen la filosofía de la saga, ofreciendo carreras frenéticas y tremendamente divertidas que tienen lugar en los consabidos circuitos domésticos. Un juego muy recomendable tanto para los fans de la serie como para los que la desconozcan y busquen un juego trepidante.

RANKING:

Micromachines Military

Micromachines 96

Super Skidmarks


ANIME
VIDEO

REALM





Si decimos que «Realm» sigue la línea de «Megaman», os podréis hacer una idea bastante aproximada de lo que nos ofrece este juego de Titus: plataformas y "shoot´em up", grandes enemigos y enormes jefes finales, diversas armas y ambiente metálico y futurista... Como veis, algo muy parecido al título de Capcom en su concepto, aunque diferente en su plasmación final.

Pese al atractivo innato que ofrece el género, «Realm» es un juego de apariencia a veces un poco "anticuada" y en el que se hace notar el escaso número de megas utilizados. Gráficamente está bien realizado, -con enemigos finales realmente gigantescos-, pero lo cierto es que los escenarios dan la sensación de haber sido recorridos ya en otros juegos. El personaje protagonista, por su parte, tampoco hace gala de unas animaciones excesivamente vistosas y se limita a correr y saltar, manejando con soltura, ahora sí, el brazo de la pistola.

Claro que el hecho de que el juego no use tecnología punta no significa que no resulte entretenido. De hecho, tiene la gracia y los alicientes de cualquier "shoot´em up": se deja jugar y consigue incitarnos a continuar, gracias sobre todo a que presenta una relativa variedad de acciones en las diferentes fases.

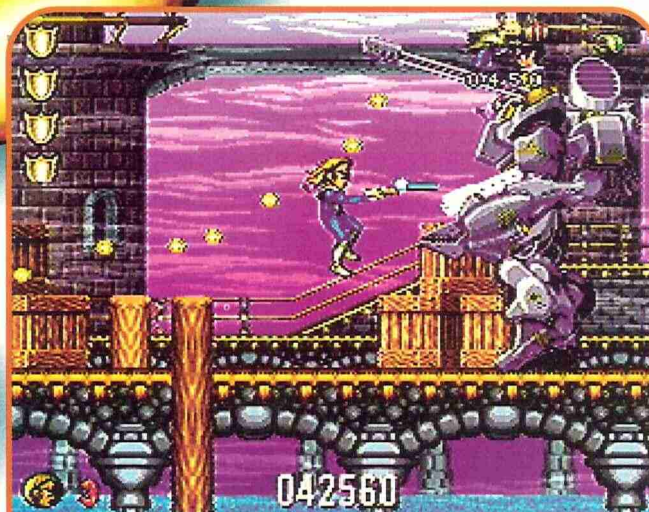
«Realm» se divide en cinco grandes fases que culminan con la aparición de un enorme enemigo final. Por medio hay que recorrer sencillos mapeados multidireccionales acabando con todos los enemigos que nos salgan al paso. Generalmente, dentro de cada fase podremos encontrar de dos a tres monstruos que asustan por sus sobradas dimensiones y poder de ataque. Además, encontraremos diferentes items que nos permitirán cambiar de arma aumentando así nuestro poder de ataque. De todos modos no os confiéis, porque «Realm» no es precisamente fácil y puede llegar a resultar hasta desesperante en ciertos pasajes.

Para terminar, lo mejor es recordaros la esencia del juego: divertir sin gastar memoria en alardes gráficos. Correcto y entretenido sin más pretensiones.

Sonia Herránz

REALMente entretenido





Uno de los puntos fuertes de este título es el colorido de los escenarios. Aunque técnicamente no aporta nada especial, lo cierto es que su apartado gráfico cumple con corrección y posee algunos detalles impactantes.



En este cartucho se combinan las plataformas y los disparos para ofrecer un juego dinámico y de desarrollo simple, pero que a nivel gráfico se ha quedado algo anticuado.



Estos cristales de roca dejarán caer municiones, escudos y hasta vidas extra si disparamos sobre ellas. Suelen estar situadas antes y después de zonas especialmente difíciles.



Para armarla

Podemos llevar dos tipos de armas y alternarlas en cualquier momento. Sin embargo, se nos ofrecerá la posibilidad de encontrar hasta seis armas diferentes. Eso sí, cuando cojamos una nueva perderemos una de las que transportemos.









Hasta Super Nintendo llega un "shoot´em up" de ameno desarrollo pero que no aporta nada nuevo al género.





La mayoría de los enemigos del juego son criaturas enormes que preparan el camino hacia los auténticos jefes finales, más grandes y bastante más peligrosos.

Consola:	Super Nintendo
Tipo:	Shoot'em up
Compañía:	Titus
Programación:	Flair Software
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	5
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	8 megas



Gráficos: 79
Correctos y con un scroll suave. Destaca el gran tamaño de los enemigos finales.

Sonido: 78
La banda sonora es cañera y marchosa y los efectos sonoros apropiados y suficientemente variados.

Jugabilidad: 80
Bastante fácil de manejar, aunque también es verdad que no hay muchas acciones a realizar. Se mueve lo bastante bien como para dejar jugar sin problemas.

Diversión: 80
Resulta entretenido y añade elementos nuevos en cada fase, lo que ayuda a mantener un interés constante.

Valoración: 80
«Realm» es un juego aceptable, muy entretenido, pero que está lejos de ser un gran "shoot´em up", ya que adolece de ciertas carencias técnicas como la falta de espectacularidad en los escenarios o la "justita" animación del protagonista.
En general resulta un cartucho que se deja jugar con facilidad y que llega incluso a ofrecer alguna que otra sorpresa agradable y, aunque como digo, no es un crack, tampoco se le puede negar un cierto encanto. Disfrutarán con él los seguidores de los "shoot'em up" con plataformas que no pongan demasiadas exigencias en los apartados técnicos.

Ranking:
Megaman X3
Realm
Boogerman

Ultimate Mortal Kombat 3

El que faltaba



Hasta Mega Drive ha llegado también el largo brazo de «Ultimate Mortal Kombat 3».

Igual que hizo hace unas semanas en Super Nintendo, este título demuestra hasta dónde pueden llegar los señores de Williams a la hora de revalorizar su genial saga. Y es que la promesa que Acclaim pregona en su publicidad, "¡El definitivo!", resulta totalmente cierta.

En este cartucho se ha incluido la más alta cifra de luchadores vista nunca en Mega Drive, dato que arrastra como consecuencia la inclusión de 46 fatalities, (dos por personaje), 23 brutalities, 23 friendships y 23 babalities. Y esto sin contar con las sorpresas, que, como siempre, nos tienen preparados los programadores.

Como ya sabéis, los personajes que toman parte en este esotérico combate son un "remix" de los luchadores de las tres anteriores entregas, acompañados por algunos personajes secretos. Para la ocasión se han buscado también los escenarios más sobrecogedores de toda la serie y las melodías más conocidas.

El juego nos ofrece diversos modos que van desde el típico modo historia, -con cuatro columnas de resistencia para elegir-, al novedoso dos contra dos (alternativamente), pasando por el torneo de eliminatorias. En cualquiera de estas modalidades vamos a encontrar toda la "emoción" de anteriores entregas y podremos disfrutar de un manejo ligeramente más sencillo, dentro de la inherente complicación de la serie «MK».

Como podéis observar, la mayor virtud de esta nueva entrega es el hecho de ser la más completa, por lo que que sería difícil matizar hasta qué punto puede merecer la pena comprar «Ultimate Mortal Kombat 3» teniendo «Mortal Kombat 3». Y es que las diferencias entre los juegos, aunque cuantiosas no son substanciales. Por tanto diremos, simplemente, que estamos ante el mejor «Mortal Kombat» de la historia, ahora bien, el interés del juego dependerá de cada cual.

Sonia Herránz



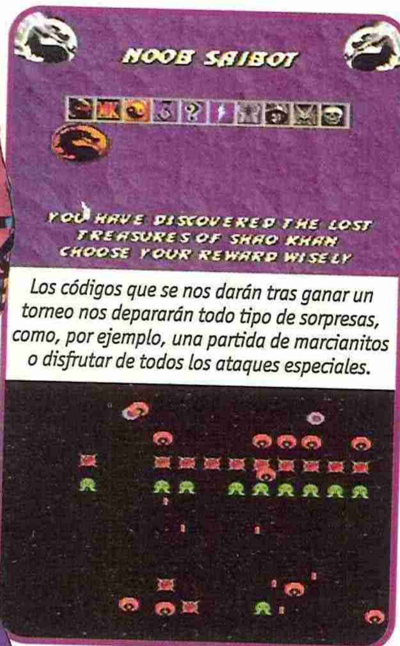
Sea cual sea la torre de luchadores que elijamos, -recordad que hay 23 luchadores a elegir de entrada-, justo antes de llegar al final nos encontraremos con esta "E" que nos obligará a luchar contra dos enemigos de manera consecutiva. Es decir, con tan sólo una barra de energía deberemos agotar a dos contrincantes.





El «Mortal Kombat» más completo, el mejor de la serie, llega también, -por supuesto-, hasta la 16 bits de Sega.





Los códigos que se nos darán tras ganar un torneo nos depararán todo tipo de sorpresas, como, por ejemplo, una partida de marcianitos o disfrutar de todos los ataques especiales.







Las ausencia más destacable es la de los "animalities". Para suavizar la cuestión se han añadido los "Brutalities" que consisten en pegar al rival hasta hacerlo explotar.

¡Qué fatalidad!

Sin sus controvertidos "fatalities", su ración de casquería y el humor negro de algunos de sus golpes, «Mortal Kombat» no sería el mismo. Esta última entrega no se va a quedar precisamente falta de todos estos "ingredientes", aunque el modo Gore puede







Consola:	MEGA DRIVE
Tipo:	LUCHA
Compañía:	ACCLAIM
Programación:	WILLIAMS
Nº de jugadores:	DE 1 A 8
Nº de fases:	23 LUCHADORES
Niveles de dificultad:	5
Memoria:	32 MEGAS



GRÁFICOS: 92

Los escenarios resultan, salvo honrosas excepciones, algo simplotes. Resalta la gran animación y velocidad de los luchadores.

SONIDO: 89

Flojea un poco con respecto a otros apartados del juego, pero no deja de ser el mismo acompañamiento de siempre, con su especial contundencia.

JUGABILIDAD: 91

Es un juego rápido y de contínuas alternativas y además es más sencillo de manejar que otros de la serie. Eso sí, como todo «MK» tiene su complicación en los ataques finales.

DIVERSIÓN: 90

Son tantos personajes que será tarea de meses estrujar las posibilidades de todos. Lo malo es su parecido con la anterior versión.

VALORACIÓN: 90

Si te gusta la lucha más dura y no tienes «MK3», no dudes en hacerte con este nuevo episodio del torneo OutWorld. Si, por el contrario, disfrutas ya de otras entregas y no eres un incondicional de la saga, puede que no encuentres este título tan irresistible: a pesar de que este cartucho es el mejor de la serie, el más completo, (mayor número de luchadores y de golpes), peca de falta de originalidad.
La última y más interesante opción para afrontar combates "extremos" en Mega Drive está servida.

RANKING:

Ultimate Mortal Kombat 3

Virtua Fighter

Mortal Kombat 3

V-Tennis

¡Entró, entró!

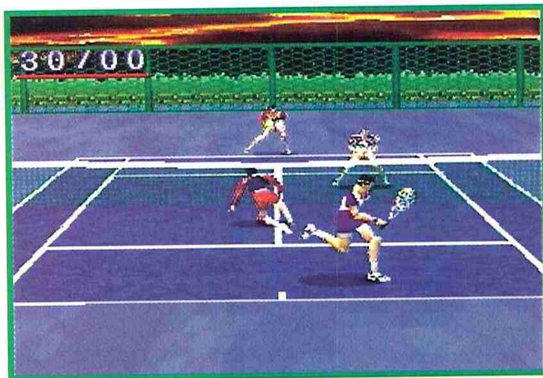




Pocos meses después de presentar este juego en Saturn, Acclaim ha decidido traspasarlo a PlayStation, aunque con diferente equipo de programación. Si recordáis aquella review, os sonará que se trata de un juego de tenis bastante interesante que, sin muchos alardes, es capaz de ofrecer un grado de diversión más que notable. Esta nueva versión para PSX apenas varía ese planteamiento: el mismo apartado gráfico (protagonizado por los polígonos y las perspectivas múltiples), casi idéntico repertorio de opciones (con algún modo de juego menos), y un estilo sencillo y directo de jugar al tenis, que apenas propone posibilidades al jugador, pero que es capaz de divertir a todo tipo de usuarios.

Aquí no hallaréis jugadores reales, ni canchas conocidas, y tan solo contaréis con una opción para jugar partidos de exhibición y otra para participar en torneos, Sin embargo, este juego consigue entretener casi desde el primer saque, no es difícil hacerse con él y cuenta con la siempre atractiva opción para cuatro jugadores. El movimiento de la bola y los jugadores no es muy real, pero es fácil familiarizarse con él.

Estamos, en definitiva, ante un buen juego de tenis, entretenido y agradable, aunque con muchas carencias en cuanto a opciones y posibilidades. Una buena alternativa de todos modos para los que no quieran enfrentarse al extraordinario pero duro «Sampras Extreme Tennis».





Un buen simulador de tenis. Atractivo y fácil de jugar y que ofrece, además, una opción para cuatro jugadores simultáneos.

PlayStation
Acclaim 84

Crimewave

Una nueva oleada de crimenes





Acabar con el crimen que asola una ciudad usando para ello un coche armado hasta los faros siempre resulta un reto interesante. Al menos eso es lo que ha debido pensar Eidos al hacer este juego, y nosotros habríamos estado de acuerdo con ellos si al probar este arcade de disparos no nos hubiésemos topado con algunos defectos importantes. Los más evidentes son un control perezoso y un campo de visión limitado que perjudican seriamente la jugabilidad y que contrarrestan todos los puntos ganados con otros factores, especialmente a nivel gráfico.



Estamos ante un juego atractivo y entretenido, pero que peca de algunas irregularidades en el control.



Steel Harbinger

Contra una nueva invasión alienígena







A los recientes «Bedlam», «Project Overkill» o «Crusader no remorse», se les une este «Steel Harbinger», una terrorífica historia sobre una invasión alienígena inspirada descaradamente en la trilogía de «Alien». Aquí también encontramos unos extraterrestres que, introduciéndose en el cuerpo de los seres vivos, los convierten en malvados asesinos al servicio de sus conquistadoras ambiciones.

La acción se sitúa en plena invasión, con los extraterrestres esparcidos por toda USA, y la protagonista es una dama mitad humana, mitad robot, que campa semidesnuda por las ciudades desoladas aniquilando aliens a ritmo trepidante. La labor del jugador cosiste en controlar a este señorita a través de extensos mapeados presentados en perspectiva isométrica con el fin de acabar con los invasores.

El juego combina perfectamente la acción, -los disparos de la protagonista-, con algunos elementos estratégicos, representados por la variedad y la cantidad limitada de armas, los items o los objetivos escondidos. Nada menos que 30 minutos de imágenes de vídeo se intercalan entre el maremagnum de sprites renderizados que configuran todas las formas del juego.

Un entretenimiento más que aceptable, con algunos detalles argumentales impagables.



Black Dawn

Cielos peligrosos



En este juego se mezclan los géneros de la simulación aérea y el arcade, dando como fruto un juego correcto pero que no destaca especialmente en ningún aspecto.







Concebido a medio camino entre el arcade y la simulación aérea, este juego de Virgin consigue satisfacer por igual a los aficionados de estos 2 géneros, aunque los más exigentes pilotos puede que encuentren demasiado "light" las emociones que ofrece.

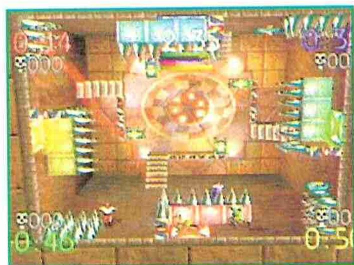
No hay que achacar este "error" a una realización descuidada. Se trata más bien del deseo de acercar el complicado mundo de los simuladores al resto de mortales que hasta ahora no se habían atrevido con ello. El intento no es del todo perfecto ya que el control es demasiado complicado, pero la mecánica de juego es mucho más trepidante de lo que se exige a un simulador, llegando a enganchar rápidamente.

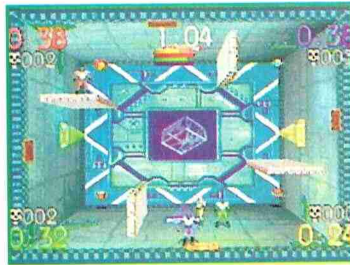
Como experimento no ha quedado mal pero existen muy buenas alternativas en el mercado tanto de simulación como de arcades de vuelo.



BlastCHAMBER

Atentos a la cámara





Estamos ante un juego que pretende ser a las 32 bits lo que la saga «Bomberman» a las 16. Una mecánica simple consistente en recoger estrellas en un escenario que gira sobre sí mismo, 4 jugadores simultáneos y un montón de escenarios (cámaras, salas o como queráis llamarlas) son sus armas.

Desgraciadamente el pequeño tamaño de los participantes hace que las primeras partidas se conviertan en un caos donde cuesta bastante enterarse de lo que ocurre.

Superados estos primeros momentos de desconcierto, y rodeándose de 3 amigos, este juego puede llegar a entretener.

Un título curioso.







StarWinder

De profesión "sus carreras"

La reacción inmediata tras probar este título es compararlo rápidamente con «Wipeout». Tanto por aspecto como por sistema de juego, (carreras espaciales donde todo vale) «Starwinder» podría ser definido sin problemas como un "imitador". Sin embargo, además de su falta de originalidad, ni los gráficos ni la jugabilidad alcanzan las cotas de su "maestro", dando como resultado un juego muy limitado.

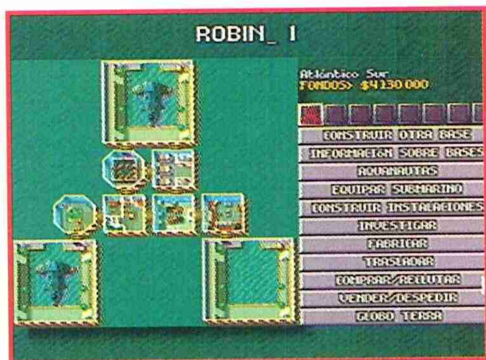
No es un mal juego, pero tampoco aporta nada a un género tan exigente como el de la velocidad.





X-COM Terror from the deep

Peligro submarino



Complicados paneles de control como éste son una constante en un juego reservado sólo para los genuinos amantes de la estrategia. Al menos, están en castellano.



Parecía que tras echarles del suelo terrestre se acabaría el problema, pero los alienígenas no se rinden y vuelven a amenazar el planeta en «X-COM. Terror From The Deep».

Estos inteligentes marcianos, viendo que en tierra no tenían mucho que hacer se atreven ahora a plantarnos cara desde el fondo del mar con un nuevo repertorio de armas submarinas.

Vuestro papel en este compacto seguirá siendo el de pacificadores del universo y contaréis para ello con un entorno de juego prácticamente igual al de la primera entrega de este título, «X-Com Enemy Unknown». Algunas mejoras gráficas, unos escenarios acuáticos, algunas órdenes nuevas en los menús y unas bases adaptadas al medio serán las únicas novedades de este genial representante de la estrategia consolera.

Si os gustó la primera parte, esta seguro que también os molará.





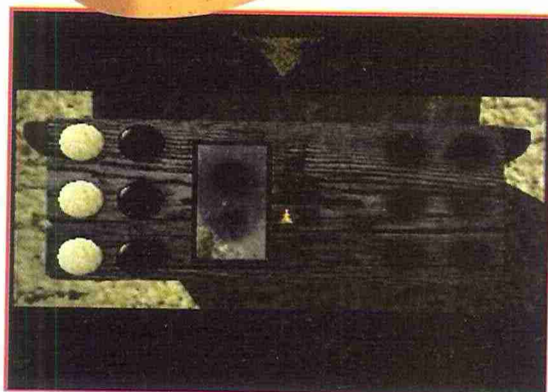


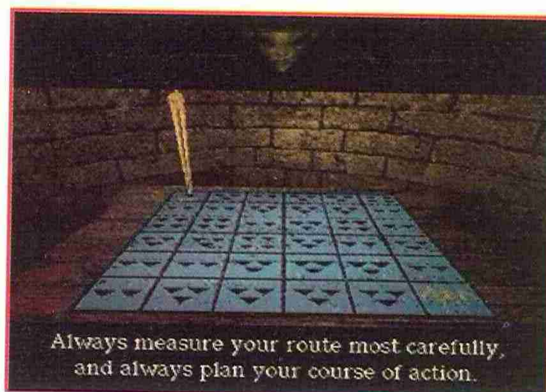
Al parecer la anterior entrega de este título pasó desapercibida por el mercado. Una pena, porque tanto aquel juego como éste poseen una gran calidad.

Jewels of the Oracle

Una comida de coco





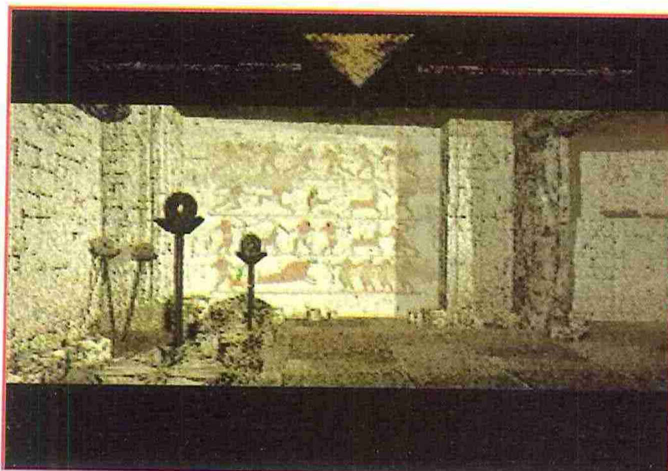


Pese a haber debutado en Saturn con un título tan famoso como «Myst», las aventuras gráficas puras y duras, tan de moda en PC, no acaban de cuajar en las consolas. Sus preciosos (pero estáticos) gráficos y su falta de acción, (tan buscada por los consoleros y que aquí se limita a mover un puntero por la pantalla), hace de este género uno de los grandes ausentes del mercado.

«Jewels of Oracle» hace suyas todas las características de este tipo de juegos y nos propone una aventura que por ambiente podría estar sacada de una película de Indiana Jones, pero que por contenido parece tener detrás al mismísimo Ocón De Oro. Dicho de otra forma, tras su impresionante aspecto repleto de escenarios renderizados este juego se compone basicamente de 24 problemas de lógica del tipo "trasladar piezas blancas a posición B sin pisar casillas negras", "reconstruir puzzles", "encontrar la salida al laberinto"... que se unen bajo un poco sólido argumento aventurero.

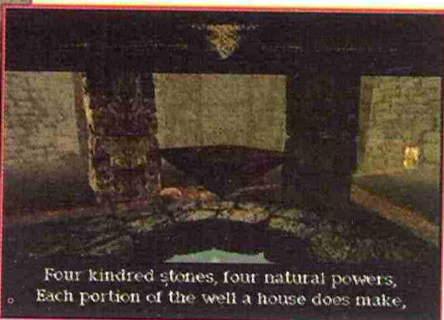
A este nivel, el juego cumple con su objetivo y se convierte en un título que atrapará a ese grupo grupo de usuarios empeñados más en poner a prueba sus neuronas que en castigar el pad.

Un compacto destinado especialmente a los empollones de la clase. Que, además, tengan nociones de inglés.



Esta aventura transcurre en el interior de una pirámide, lo cual sirve casi únicamente como excusa para ofrecernos un montón de pruebas de inteligencia difíciles de resolver.





NASCAR Racing

Carreras de serie "B"





Técnicamente, este juego parece pertenecer a otra época. Los diseños de coches y circuitos resultan forzados, las texturas brillan por su ausencia, y la sensación de velocidad es mínima.

Al menos cuenta con un repertorio de opciones muy completo, incluyendo configuración mecánica, un amplio número de circuitos y varios modos de competición.

Aún así, no deja de ser un título menor, incapaz de hacer frente a cualquiera de los monstruos de este género, que cuenta ya con numerosas obras maestras.









Christmas NiGHTS into dreams...

Un regalo por Navidad

En estos días os encontraréis con la agradable sorpresa de que en algunos comercios (no en todos), os regalarán un CD llamado «Christmas NiGHTS» al comprar una Saturn o algún juego para Saturn, dependiendo de la oferta que tenga la tienda. Este juego no sale a la venta como tal y consiste en un nivel de «NiGHTS» ambientado en la Navidad y plagado de felicitaciones navideñas y alguna que otra sorpresa.

Igual que en el juego original, podremos controlar a Claris o a Elliot, pero sólo jugaremos en una fase con un único enemigo final. Cada vez que la completemos accederemos a un juego de hacer parejas, en el que se nos permitirá efectuar un número determinado de movimientos en función de la puntuación lograda. Cada pareja que logremos encontrar nos permitirá acceder a una serie de imágenes que pueden ser una exposición de productos Nights, un modo karaoke...

La peculiaridad más destacabale de este compacto será el uso de un calendario "inteligente" que detectará la fecha del año en la que estamos jugando y adaptará sus gráficos a la situación.

Veraniego, invernal o navideño, con este regalo disfrutarán a tope los seguidores de NiGHTS. Seguro.

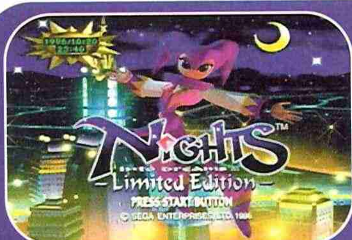


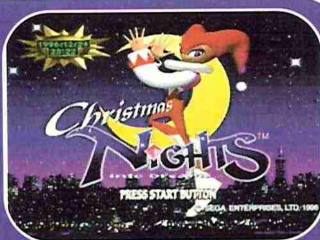






El paisaje se volverá totalmente navideño cuando juguemos en las fechas adecuadas.



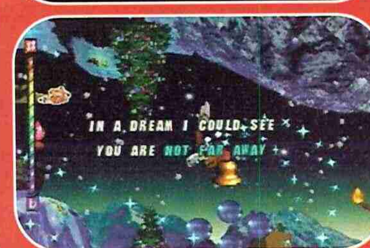


Las pantallas de presentación y los gráficos variarán en función de la fecha en la que juguemos. Será «Christmas NiGHTS» desde el 25 de noviembre, «NiGTHS into Dreams" de enero a octubre y «Winter NiGHTS» de octubre a noviembre.



Las parejas que vayamos encontrando en este juego de memoria nos darán acceso a diferentes imágenes sobre reportajes de ferias, productos NiGHTS y hasta un karaoke.









WWF in your house

Lucha libre americana

Acclaim vuelve a la carga con un nuevo juego que representa este curioso "deporte".

Una vez más nos encontramos ante los eternos protagonistas del Wrestling, nuevamente digitalizados, pero incomprensiblemente reducidos. Sus movimientos siguen siendo algo torpes, aunque se han incluido nuevos golpes y magias de todo tipo para darle un aire más espectacular al asunto. Técnicamente es un juego muy discreto, aunque puede llegar a divertir en el modo de cuatro jugadores... echándole un poco de ganas al asunto.

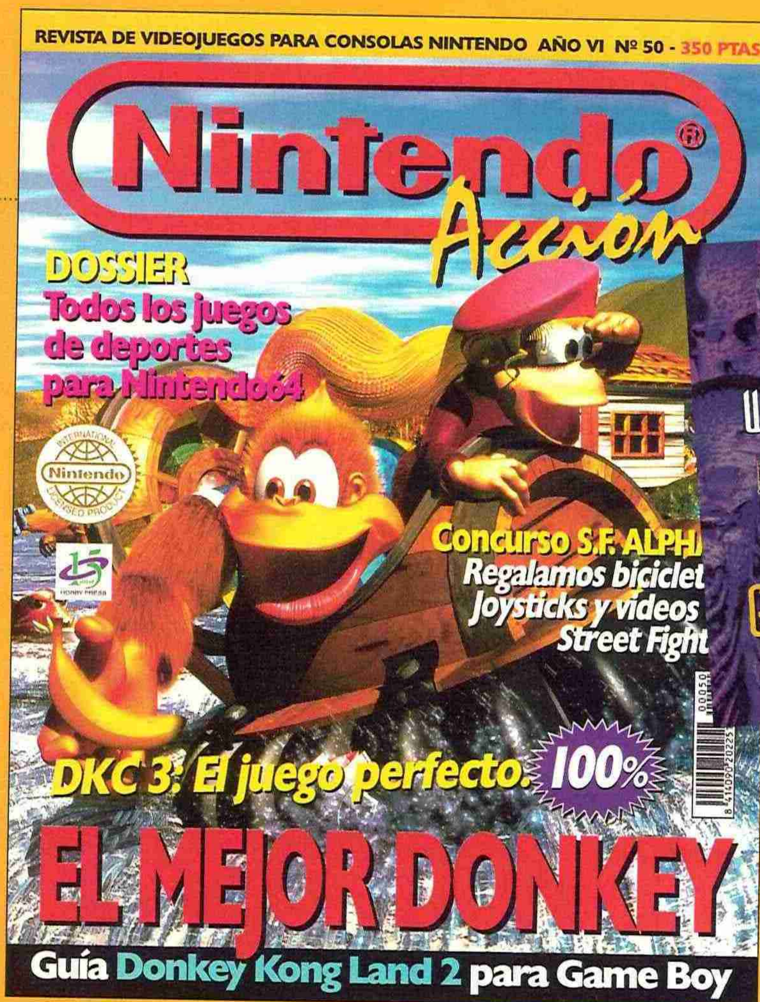




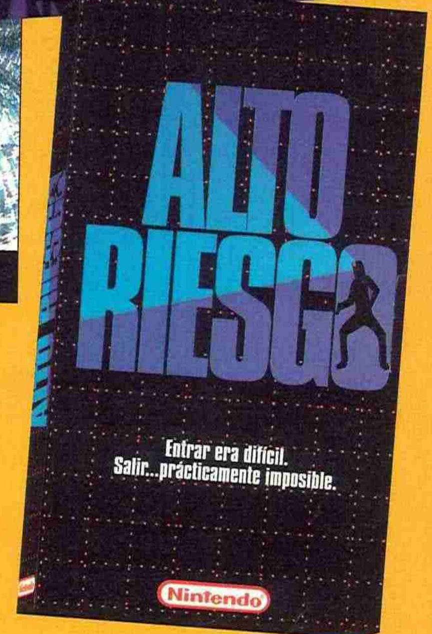


Te presentamos nuestra nueva

CAMPAÑA 3x1







Con el número de enero, llévate un vídeo con las novedades de Nintendo y una guía de movimientos de UMK3.

En el número 50 de Nintendo Acción encontrarás:

- Reportaje exhaustivo con los juegos deportivos que vienen para N64.
- Reviews en profundidad de SF ALPHA2, TINTÍN Y EL TEMPLO DEL SOL, NBA LIVE97...
- DKC3: Un increíble despliegue sobre el juego de moda, ncluido un PEDAZO DE POSTER.
- Guías para descubrir los secretos de DKL2 (GB), BREATH OF FIRE II Y URBAN STRIKE (GB).
- Trucos para MARIO KART, TETRIS BLAST, YOSHI´S ISLAND, SPIROU, TINTÍN EN EL TÍBET...

En **el vídeo titulado Alto Riesgo**, Nintendo España da a conocer los lanzamientos para esta campaña en Super Nintendo y Game Boy. También informa de las promociones que se están llevando a cabo y, cómo no, incluye las imágenes más alucinantes de los títulos de Nintendo64 que están a punto de aparecer. Todo ello en más de 40 minutos de altísima emoción.

La guía de UMK3 contiene 28 páginas de fatalities, secretos y trucos para cada uno de los 23 luchadores del juego de Acclaim. Si no queréis que os casquen, no paséis de este documento único.



Ya a la venta en tu quiosco

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas, enviad vuestras cartas a:
HOBBY PRESS. HOBBY CONSOLAS
C/ De los Ciruelos, 4.
28700 S.S. De los Reyes. (Madrid)
TELÉFONO ROJO.

Grabar en vídeo.

Hola Yen, me llamo Albert y me gustaría saber algunas cosas de la consola PlayStation:

1- ¿Es posible conectar la PlayStation con un vídeo para grabar partidas, intros, combates, etc...?

Claro que sí. Basta con que conectes el euroconector de la consola al vídeo, pongas éste en el canal adecuado y le des al "Rec".

2- ¿Saldrán para PlayStation «Dune», «Command & Conquer», «X-wing», «Shadows of the Empire», «Tie Fighter», «Duke Nukem» o «Quake»?

Por lo que veo eres un seguidor de Star Wars y un enterado del mundo PC. «Dune» no saldrá, pero «Command & Conquers» va comentado en este mismo número. Sobre «Duke Nukem» y «Quake» sólo te puedo decir que GT Interactive cuenta con ellos para este nuevo año. También se espera en breve «Shadows of the Empire» y «Rebel Assault 2», este último te lo añado de mi cosecha, porque de los otros dos todavía no se ha dicho nada.

Albert Solanas (Barcelona)

Tener una Saturn y una PlayStation.

Hola Yen, tengo unas preguntas que me gustaría que contestaras:

1- ¿Puedo jugar en mi Saturn sin pila de litio?

Sí, pero no te grabará las partidas y cada vez que la enciendas tendrías que ajustar le reloj, la fecha y el idioma. Un rollo. Además, no cuesta nada ponerla.

2- En el «Dragon Ball Legend», ¿cómo se hacen las magias?

Automáticamente. Cuando la barra de poder se decanta a favor de uno de los grupos, el luchador seleccionado de ese equipo realiza una magia por iniciativa propia. El jugador no tiene que hacer nada.

3- ¿Cuándo saldrá a la venta ese tal «Sonic Fighters»? ¿Saldrá en España?

Parece ser que el juego no ha resultado tan brillante como Sega esperaba y el proyecto se ha aparcado. Ha salido de las listas de lanzamientos y puede que indefinidamente.

4- ¿Qué juego es mejor «Night Warriors» o «Guardian Heroes»?

Son diferentes. El «Night Warriors» de Capcom es un juego de lucha al más puro estilo «Street Fighter», mientras que «Guardian Heroes» es un "beat'em up" al que se le quiso dar tintes roleros y en el que se pueden elegir varios personajes, tienes puntos de magia, de vida, etc... Depende básicamente del género que más te guste, aunque técnicamente me quedo con «Night Warriors».

5- ¿Crees que merece la pena comprarse una PlayStation tendiendo una Saturn?

¿Por qué no? Hay muchos juegos que no

EL CORCHO

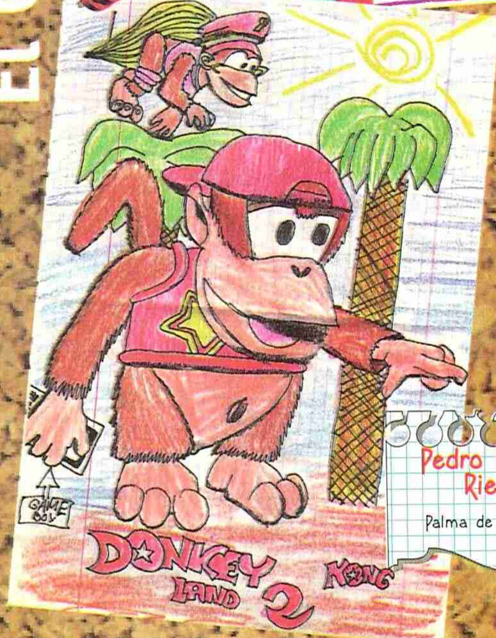


Francisco Muñoz Hernández
Valencia



Marco A. López Miguez
Retamar Almería





Pedro Bauza Riera
Palma de Mallorca



Albert Domingo Rubio
Palazuelos de Eresma Segovia

están en los dos formatos y que merece la pena tener. Además, por tu pregunta deduzco que no tienes muchos problemas económicos, así que... adelante.

The Guerrer of Sega (Tarragona)

El precio de Nintendo64

Hola Yen, ¿cómo estás? Yo muy bien esperando que llegue la N64. Tengo unas preguntas sobre ella y son estas:

1- ¿Cuánto valdrán aproximadamente la Nintendo 64 y sus juegos?

Según ha anunciado Nintendo España, la consolas costará 34.990 pts y los juegos 9990 pts. Pero habrá que esperar a Marzo para comprobarlo.

2- ¿Se sabe ya de algún juego de N64 en el que se puedan jugar cuatro a la vez? ¿Qué juegos de fútbol hay, pueden jugar cuatro?

«Mario Kart 64» tiene esta opción. Luego se habla de que la tengan todos los deportivos como «FIFA Soccer» o «International Superstar Soccer» que ya están en preparación. Por ahora no hay ninguno a la venta en Japón aunque el «ISS» está apunto de salir.

3- ¿Saldrá el «Street Fighter Vs X-Men» en alguna consola?

Capcom ha hablado de que saldrá en exclusiva para Saturn.

MJV (Valencia)

Incompatibilidad total.

¿Qué tal, Yen? Espero que me contestes ya que me estoy comiendo la cabeza con estas dudillas.

1- ¿Es verdad que hay una Saturn en la que se pueden jugar con juegos de PlayStation y a la inversa?

No. ¿Quién te ha metido esa bola?.

2- ¿Para qué sirve la Memory Disk Drive de PlayStation que se anuncia en el catálogo de Mail?

Para guardar partidas en discos y no en la Memory Card, que un una especie de cartucho.

3- ¿Te parece recomendable el «Street Fighter Alpha 2» de Super Nintendo teniendo el «SSFII»? ¿Los combos y Super combos hacen cambiar algo el estilo de lucha comparado con anteriores entregas?

Si te gusta mucho la serie te gustará el «SF Alpha 2». Al fin y al cabo incluye muchos luchadores totalmente nuevos y muchos golpes especiales. Ahora, es el mismo juego de siempre y se juega igual pese a sus combos y sus historias. Es un «Street Fighter» y esa es su gran virtud.

4- ¿Qué es ese nuevo sistema de vídeo en el que trabaja Sony y otras compañías?

Un sistema de vídeo en Compact Disc diferente a los actuales, como la historia del MPEG. Es algo parecido a la guerra que hubo en los sistemas de cintas de vídeo: se quedó el standard de VHS, pero pugnaron el sistema Beta y el 2000. Trabajan Sony y Philips, pero no está claro que vaya a tener una aplicación directa en PlayStation. En una entrevista que le hicimos a los creadores de la consola esta pregunta quedó sin respuesta.

5- ¿Qué juegos habrá para Nintendo 64 cuando llegue a Europa? ¿De qué compañías?

De Nintendo serán «Super Mario 64», «Pilot Wings 64», «Wave Racer» y «Shadows of the Empire». Luego, aunque no es oficial todavía, es de suponer que Acclaim tendrá listo «Turok» y GT Interactive las cosas de Williams como «Doom 64» y es posible que «Mortal Kombat Trilogy». Pronto saldremos de dudas.

Un desconocido de Toledo.

Yolanda Campin Puértolas
Zaragoza

Fernando Álvarez
Vigo
Pontevedra

David López Miguez
Almería

Jose Daniel González Navarro
Las Palmas

Los mejores en todo.

¡Hola Yen!, somos dos "Hobbyconsoleros" que estamos a punto de tener una PlayStation y necesitamos ayuda.

1- Para ti, ¿cual es el mejor juego de fútbol?

Supongo que te refieres al mejor juego de fútbol para PlayStation. El más completo es «FIFA 97»: sólo por la cantidad de ligas, campeonatos y equipos ya sería el más recomendable. Súmale su calidad y su talante de simulador puro y tendrás el juego ideal para los amantes del balompié.

2- ¿El volante y los pedales de PlayStation sirven para cualquier juego de coches de esta consola?

Sí, claro.

3- De carreras de coches, ¿cuál es el juego con mejores gráficos y jugabilidad? ¿Y de lucha?

No dudaría en comprar «F-1» porque es un juego completísimo y plagado de opciones. De lucha es un poco más difícil porque también hay mucho más donde elegir. De todos modos es difícil que encuentres un juego mejor técnicamente que «Tekken 2».

4- ¿Si fueras a comprarte la PlayStation qué juegos elegirías?

Los dos que te he mencionado antes más «Tomb Raider» y «Broken Sword». A mí me gusta un poco de todo.

5- ¿Sabes si al final sacarán un periférico para conectarse a Internet?

Puede que sí y puede que no. Pero seguro que tardará lo suyo.

José Geño (Gran Canaria)

Un fan de la estrategia.

Hola Yen, ¿qué pasa? Soy un fanático de los juegos de estrategia y me revienta ver como no sale casi ninguno. Tengo el «X-Com» y el «Panzer General» y me gustaría que me informaras.

1- ¿Sabes si va a salir algún juego de estrategia para PlayStation? ¿Cuándo?

Ahora mismo aterriza una buena remesa. Uno de ellos es la segunda parte del «X-Com» y es tan bueno como el primero. Luego tienes el famoso «Command & Conquers» que mola todo, incluso lleva dos discos, uno para cada bando. Luego tienes el «Warhammer» que es una versión electrónica de los juegos de rol estratégico de tablero. Un poco más tirando al arcade, pero con toques estratégicos tienes «Bedlam», «Return Fire» y «Project Overkill». Van saliendo con cuentagotas, pero como puedes ver, alguno hay.

2- ¿Por qué ... narices no sacan más juegos de este tipo?

Este tipo de juegos no tiene una aceptación demasiado buena por el público en general, lo que "corta" un poco a las distribuidoras. Por ejemplo, ese «X-Com» que tanto te gusta (porque es realmente divertido) no ha vendido demasiado pese a estar traducido. Una lástima.

Pablo "War-Boy" (Valencia)

Preocupado por Saturn.

Hola Yen, me llamo Juan Antonio, tengo una Saturn y algunas preguntas que hacerte.

1- Saturn y PlayStation son fantásticas consolas, pero ¿cuáles son los defectos y virtudes de cada consola? ¿En qué se diferencian?

¡Vaya preguntita, colega!. Bueno. Salvo en cuestiones de arquitectura interna, demasiado complicadas, las dos consolas tienen diferencias muy pequeñas que por sí solas no



son determinantes para elegir entre una u otra. La prueba la tienes en que para las dos consolas hay juegos igualmente geniales, por lo que las virtudes de una no se imponen claramente sobre los defectos de la otra.

La principal diferencia -al parecer-, radica en la dificultad que entraña programar para Saturn. Esta dificultad ha "asustado" a algunas compañías que no quieren (o no pueden) dedicar tanto esfuerzo como requiere la máquina para la programación de un juego. Esto último no lo digo yo, lo dicen los programadores de las compañías.

2- ¿Es verdad que las conversiones para Saturn de juegos de PSX son siempre peores?

No, pero es verdad que si no se dedica el tiempo necesario o se limitan a convertir el juego sin pensar en las diferencias entre las consolas, se hacen cosas tan poco correctas como «Destruction Derby». Posiblemente ocurriría lo mismo si se hiciera al revés.

3- Para el año que viene se rumorea que podré conectar mi Saturn a Internet, ¿es eso cierto?

No sé cuánto puede tardar en llegar este sistema a España. Ya sabes que habrá un teclado y disquetera para que puedas bajar cosas de la red además de jugar en los webs destinados a ello.

4- ¿Crees que Saturn seguirá en lo más alto unos cuantos años o fracasará como 32X y Mega CD?

No se puede comparar. 32X y Mega CD eran "periféricos" para Mega Drive. Saturn es una consola con identidad propia y supone para los 32 bits lo que Mega Drive para los 16. Saturn seguirá mucho tiempo en lo más alto.

Juan Antonio Gavilán (Cádiz)

Problemas con las 3D.

Saludos, Yen. Espero que tus respuestas sacien mi mente dudosa y si hay suerte, la de algún otro consolero:

1- ¿Qué sabes de ese juego que ya parece una leyenda, «Heart of Darkness»? ¿Cuándo saldrá a la venta?

Sé lo mismo de siempre, que será un plataformas con una animación nunca vista y bastantes detalles aventureros. Pese a que se ha hablado de un posible lanzamiento en Navidad, lo cierto es que ni la versión de Saturn ni la de PlayStation estarán listas hasta Navidad... pero del 97. Como mucho un poco antes, así que ármate de paciencia.

2- ¿Qué hay de la versión de «Jungla de Cristal» para Saturn? ¿Será igual que la de PlayStation?

Saldrá entre febrero y marzo y será prácticamente igual que la de PlayStation.

3- He oído decir que Saturn tiene algunas limitaciones para los entornos 3D, ¿sabes cuáles son? ¿PlayStation también las tiene?

Ambas consolas tienen limitaciones, pero no se ha llegado aún a ellas. Hasta ahora los fallos gráficos son debidos a los programadores y no a las consolas, pues se ha ido demostrando paso a paso que podían mejorarse. Habrás oído que Saturn maneja mejor las 2D que las 3 D, pero eso no significa que no maneje muy bien las tres dimensiones. ¿Has visto «Tomb Raider» en Saturn?

4- ¿Cuál es mejor, «World Wide Soccer» o «FIFA 97»?

Lamentablemente no puedo contestarte a esta pregunta, ya que Electronic Arts no nos ha enviado aún la versión para Saturn de su «FIFA 97», que parece se va a retrasar un poquito. Lo único que puedo decirte es que si es tan bueno como el de PlayStation, lo vas a tener pero que muy difícil a la hora de elegir.

Iván G. (Barcelona)



Mario en plan técnico.

Hola Yen, soy Mario, sí, Mario, y aunque no te lo creas tengo unas preguntitas que hacerte sobre mi nueva máquina.

1- ¿Qué significa el System Bus de N64 tiene 500 Mhz?

Que es la bomba. El System Bus es el "pasillo" que comunica al procesador con el resto de componentes de la máquina, y los hertzios, (ciclos por segundo), son algo así como la anchura de ese pasillo. Hablando un poquito más técnicamente, los hertzios miden la frecuencia a la que el procesador recibe información del resto de elementos de la máquina, es decir, 500 millones de veces por segundo, una pasada. Pero aún es más sorprendente si piensas que, al ser el procesador de 64 bits, cada comunicación transmite 64 bits de información.

2- ¿Por qué las burbujas del juego que protagonizo están pixeladas? ¿No está provisto de la función TLMNI?

No sé donde has visto que se pixelen las burbujas que aparecen en "tu juego", pero si ha sido en la revista es posible que haya sido por ampliar la pantalla a mayor tamaño del óptimo. Apenas se producen pixelaciones perceptibles en este juego, y esto se debe especialmente al TLMNI.

3- ¿De cuántas velocidades será el 64DD?

El 64DD no lee CDs, sino discos de tres pulgadas, por lo que el sistema de lectura es diferente y no se puede comparar de una manera directa. Sin embargo, para que te hagas una idea, el CD de doble velocidad de Saturn procesa 24 Megabytes en el mismo tiempo en el que el 64DD procesaría, aproximadamente, 64 Megabytes.

4- ¿Cuál es la capacidad definitiva en número de polígonos texturados que puede hacer Nintendo 64?

Cien mil polígonos texturados y 500.000 sin texturas. Estas cifras han sido matizadas por Nintendo que ha dicho que los cien mil polígonos cuentan, además con el apoyo de otros sistemas y efectos visuales, lo que la hace muy superior a las 32 bits.

5- ¿Cuándo acabará de una vez por todas la moda poligonal?

Tú mismo, queriendo medir la potencia de una consola por los polígonos que mueve, estás apoyando la "moda poligonal". De todos modos yo no lo llamaría "moda", si no "era" poligonal. Con los polígonos se abre un campo mucho más amplio para generar objetos en tres dimensiones y animaciones mucho más reales y fluidas.

Daniel "Mario" Fasticia (Barcelona)

Japoneses/americanos.

Hola Yen, me llamo Raúl y tengo una PlayStation y quiero hacerte unas preguntas:

1- ¿Cuándo saldrá algún juego tipo «Secret of Mana» para mi consola?

Ahora sale «Shuikoden» de Konami, que es un juego ceñido a esa línea que mencionas.

2- ¿Qué te parece «Final Phantasy VII»?

Una auténtica pasada que, si no ha salido ya en Japón, estará a puntito. Para llegar aquí todavía tendrán que pasar unos meses.

3- ¿Los juegos japoneses/americanos puedo jugarlos en mi PSX Pal? ¿Necesito algún adaptador?

Es posible, pero es algo que nunca os recomendaré. Los adaptadores y similares suelen dar muchos problemas y yo no creo que merezca la pena. De verdad.

Raúl (Salamanca)



concurso

FIFA 97

¡¡Sorteamos 40 juegos!!



Móntate unas Navidades de campeonato con «FIFA 97» y disfruta del mejor simulador de fútbol.

Contesta estas sencillas preguntas sobre algunos aspectos de «FIFA 97» y entra en el sorteo de 40 juegos.
Tú eliges el formato: Mega Drive, Super Nintendo, Saturn o PlayStation.

1. ¿Sabes quién es el futbolista que ha cedido su imagen para este juego?
a. David Ginola **b.** Roberto Ríos **c.** Dennis Berkamp

2. ¿Cuántos jugadores puedes reales puedes encontrar en «FIFA 97»?
a. 33 **b.** Unos 2.000 **c.** Más de 4.000

3. ¿Qué nueva modalidad se ha incluido en «FIFA 97»?
a. Fútbol sala **b.** Fútbol playa **c.** Futbolín

4. ¿Cuántas selecciones nacionales pueden intervenir en el juego?
a. Ninguna **b.** 12 **c.** 70

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre: Manuel José
Apellidos: Fernández Acevedo
Dirección: C/ cantarrana S/N
Localidad: Bollullos Mitación C.Postal: 41110
Provincia: SEVILLA Teléfono: 5765155

Caso de resultar ganador quiero el juego en formato:
☐ Mega Drive ☒ Super Nintendo ☐ Sega Saturn ☐ Sony PlayStation

Las respuestas son: 1 A 2 C 3 A 4 C

Bases del concurso FIFA 97

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que envíen el cupón de participación, (o una fotocopia) con las respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A.; Revista Hobby Consolas; Apartado de Correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid).
Indicando en una esquina del sobre: "CONCURSO FIFA´97".

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán CUARENTA, que serán ganadoras de un juego de «FIFA ´97» cada uno. Cada ganador podrá elegir el cartucho de entre los siguientes formatos: Super Nintendo, Mega Drive, PlayStation y Saturn. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos del 26 de diciembre 1996 al 26 de enero de 1997.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 3 de febrero de 1997 y los nombres de los ganadores se publicarán en un próximo número de la revista Hobby Consolas.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ELECTRONIC ARTS y HOBBY PRESS, S.A.

PlayStation, Mario64 y portátiles.

Hola Yen, soy el poseedor de una PlayStation, una Mega Drive y una Game Boy. Y también tengo unas preguntillas para ti:

1- ¿Existen gafas y pistola para PlayStation?

Gafas de VR no, pero pistola sí: la Predator de Electronic Arts, que también es compatible con Saturn.

2- ¿Está ya listo «Ranma 1/2» para PlayStation?

Todavía le falta un "poquito". Por supuesto, en España un "muchito".

3- ¿Tienes algún truco para «Super Mario 64»?

Tengo varios, pero todavía no es momento de empezar a contarlos.

4- Por sus pros y contras, ¿qué consola portátil es mejor entre Game Gear y Game Boy?

Cada una tiene sus pros y sus contras, como tú dices, por lo que es difícil decir cuál es mejor. Lo único que te puedo decir es que las novedades para Game Gear brillan por su ausencia, mientras que continúan saliendo algunos títulos interesantes para Game Boy.

Miguel Angel Fernández (Valencia).

Futuro portátil.

Hey, hola Yen, ¿cómo estás? Soy un chico de Avilés con 14 años y muchas dudas. Tengo una Game Boy y una Game Gear y estas son las preguntas:

1- ¿Pasará con la Game Gear y la Game Boy lo mismo que con las NES y la Master?

Lo mismo no, porque estas portátiles no se han visto superadas por máquinas de semejante utilidad y mucha más calidad. Lo que también es cierto es que no parece que vayan a tener una vida tan animada como antes.

2- A lo mejor me compro una Super Nintendo, que me gusta mucho, ¿crees que merecería la pena? ¿Seguirán sacando juegos para esta consola?

No van a salir ya demasiadas novedades para Super Nintendo y tendrías que conformarte con los juegos que circulen en el mercado. Si esto no te importa, me parece una buena compra, pero si quieres últimas novedades mejor sería que compraras una 32 bits.

3- ¿Crees que debería vender una portátil y sacarme una pelillas? Y tú, ¿cuál venderías?

Tú sabrás la necesidad que tienes de esas "pelillas" y el servicio que te hacen las portátiles. Yo vendería aquella con la que menos jugara, pero tampoco vas a sacar mucho por ninguna de ellas.

Pelayo García (Asturias)

RPG en 32 bits.

Hola Yen, tengo unas preguntas que este mes me están rondando la cabeza y espero que tú me las resuelvas.

1- ¿Qué versión del juego «Dragon Ball Legend» es mejor, Saturn o PlayStation? ¿Cuándo saldrán?

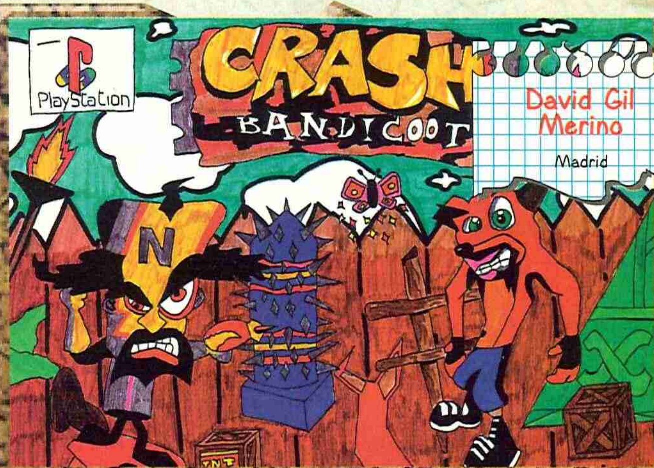
Los dos son por el estilo, pero en España sólo saldrá la versión Saturn.

2- En PlayStation y Saturn, ¿hay o saldrá algún juego RPG tipo «Shining Force II» de Mega Drive?

En Saturn tienes ya «Mystaria» que es una adaptación en 3D del mítico RPG de Mega Drive. Pronto, entre febrero y marzo, saldrá «RingLord Saga 2», también en la misma línea. PlayStation no se ha estrenado con esto del rol. Konami sacará pronto «Suikoden», aunque es más parecido a «Phantasy Star» que a «Shining Force 2»

Alfredo Lage (Barcelona)

El CORCHO











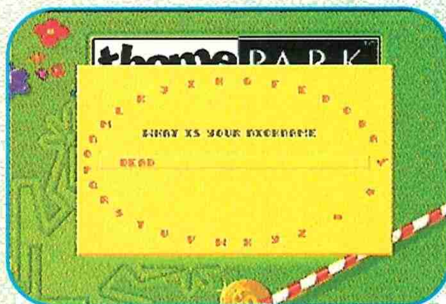
Si quieres participar en esta sección, envía tus dibujos, fotografías o lo que se te ocurra a:
Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
C/ De Los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid.
Indicando en el sobre: El Corcho.
Y si tu dibujo sale publicado, te enviaremos esta práctica calculadora

Theme Park



SEGA SATURN

-Un parque de atracciones sin problemas:
Introduce como nombre DEAD en la pantalla "What is your nickname". Escucharás un grito ("Yeah") para confirmarte el truco. Comienza a jugar, pon el cursor sobre el nombre del parque y pulsa A, B, C. Podrás crear un parque de atracciones a la altura de Disneyland pero derrochando todo lo que quieras y sin pensar en el presupuesto.



Bust a Move 2







PLAYSTATION

-Nuevas fases:
El código que te permite jugar nuevos niveles dentro del juego es : R1, ARRIBA, L2, ABAJO en la Pantalla con "Game Start", "Time Attack", y "Options"). Entra entonces al Modo Puzzle.

-Créditos extra:
Aquí tienes el código para los créditos: Selecciona Options en la pantalla Title Menu. En el menú de Opciones presiona IZQUIERDA, DERECHA, R1, R2, L2, L1, ARRIBA, ABAJO. Aparecerá un contador de tiempo en 30 segundos. Ilumina 'Credits Option' y presiona X varias veces de forma rápida. Cuando el contador llegue a 0 no podrás conseguir más. A mayor rapidez, mayor número de créditos.

- Escoger los personajes en el modo puzzle:
Entra en la opción Puzzle y en la pantalla en la que eliges entre A y B pulsa IZQ., IZQ., ARRIBA, ABAJO, y L1+L2+R1+R2 (simultáneamente). Cuando los personajes aparezcan sólo tendrás que mover de izquierda a derecha para seleccionar el que prefieras.

Aero the Acrobat 2

MEGA DRIVE

-Selección de nivel:
A veces los mejores trucos se hacen de la forma más sencilla. Por desgracia, este no es el caso, pero si prestas atención seguro que consigues hacerlo. Escucha sólo los 'tracks' 8, 4, 19 y 71 en el test de sonido. Una pantalla parpadeará si lo has hecho correctamente. Empieza un nuevo juego y pausalo con el botón START. Presiona ABAJO + A + C al mismo tiempo para pasar de nivel.

NBA: In The Zone

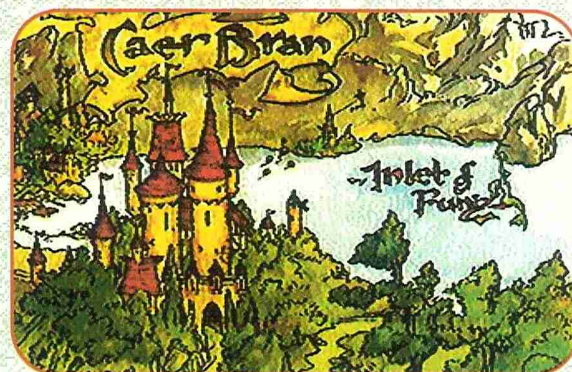
PLAYSTATION

- Equipos clásicos:
Si quieres revivir algunos de esos maravillosos partidos entre L.A. Lakers, Chicago Bulls y Boston Celtics no tienes más que seleccionar uno de estos tres equipos en la pantalla de selección y presionar TRIANGULO, X, CUADRADO, CIRCULO al mismo tiempo. Disfrútalo.

The Horde

SEGA SATURN

- Códigos de poder:
Todos estos increíbles códigos se introducen durante el juego con la pausa dada. Es alucinante la de cosas que podemos conseguir con sólo pulsar unas cuantas teclas.
Cambio de nivel : ABAJO, A, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, A, A, DERECHA
Botín máximo : IZQUIERDA, A, A, B, IZQUIERDA, A, DERECHA, ABAJO
Ver mapa completo : IZQUIERDA, A, ARRIBA, ABAJO, B, A, A, B
Jugar después de que el pueblo sea destrozado : A, ABAJO, ABAJO, DERECHA, A, ABAJO
Vigilar FMVs : DERECHA, A, IZQUIERDA, IZQUIERDA, A, ARRIBA, B
Todos los objetos para comprar : B, DERECHA, A, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, A, A, IZQUIERDA
Doble velocidad : B, DERECHA, A, B
Invulnerabilidad : B, ARRIBA, DERECHA, ABAJO, A, ABAJO, A, DERECHA





Pilot Wings

SUPER NINTENDO

- Passwords:
En ocasiones, por mucho que pretendamos terminar el juego sin ayuda, no lo conseguimos. Por eso no debes perderte estos passwords tan interesantes:

AREA2 : 985206
AREA3 : 394391
AREA4 : 520771
AREA5 : 108048
AREA6 : 400718
AREA7 : 773224
AREA8 : 165411
AREA9 : 760357
AREA10 : 882943

Trucos a la carta

Si tienes un juego que se te resiste y ya no sabes qué hacer con él, envíanos una carta e intentaremos ayudarte. Dirige tus peticiones a
"Trucos a la carta"
C/ de los Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes, 28700 (Madrid).
Nuestros expertos te resolverán el problema.

Hola, me llamo Juan. ¿Me podéis dar algún truco para **«El Rey León»** de **MD?**

Juan Nieto (Córdoba)

Para elegir fase pulsa en la pantalla de opciones DCHA., A, A, B y START. Si lo haces correctamente aparecerá un menú de nuevas opciones.

¿Podéis darme un truco para **«Alien 3»** de **Mega Drive**? Por favor, publiquen la carta.

Julio Leomel Rottermund (Bsas- Argentina)

Lo primero, un saludo para ti y para todos nuestros amigos de Argentina.

Ahora, prueba este truco. No te vamos a decir lo que hace para darle más emoción, pero seguro que te gusta. Entra en la pantalla de opciones y sitúate en el sonido. Pulsa en el segundo pad C, ARRIBA, DCHA., ABAJO, IZQ., A, DCHA., ABAJO. Si el truco ha funcionado oirás un sonido. Comienza a jugar, pausa y pulsa C, A y B. Vuelve al juego y disfruta del truco. Puedes repetirlo cuantas veces quieras.

Os quería preguntar si tenéis algún truco bueno para el **«Fifa Soccer 95»** de **Mega Drive.**

Iván Ares (Alcorcón)

Ve a la pantalla de opciones y presiona A, A, B, B, C, C, A y A para el súper equipo; B, A, C, B, C y C para activar el penalti; B, B, B, B, B, C y B para activar la súper defensa.

Sal de esa pantalla comienza a jugar y pausa. Ve al menú de control y pulsa A para activar los trucos.

¿Me podéis dar algún truco del **«Mario Kart»** de la consola **Super Nintendo**?

Nacho Cases Devis (Valencia)

Para practicar en las carreras de la Special Cup selecciona Time Trial o Mach Race. Dirige el cursor a Mushroom Cup y pulsa L, R, L, R, L, L, R, R y A. Aparecerá el nombre del torneo y sus correspondientes circuitos.

Muy señores míos: deseo que me mandéis trucos de **«The revenge of Shinobi».**

Victor Rabadán Alvarez (León)

Para obtener Shurikens infinitos pon como número en la pantalla de opciones el 00. Verás cómo después de pasado un rato el doble cero se convierte en un símbolo de infinito.

Skeleton Warriors

PLAYSTATION

- Selección de nivel:

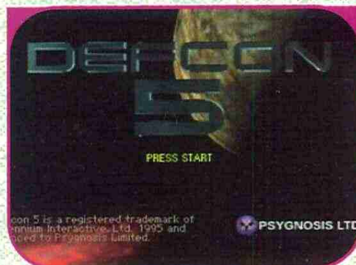
Selecciona el modo fácil y durante el juego pausa y pulsa TRIANGULO, CIRCULO, CIRCULO, IZQ., CIRCULO, ARRIBA ABAJO. Vuelve al juego y presiona los botones SELECT y START al mismo tiempo para volver a la pantalla de presentación. Una vez aquí entra en el menú de opciones y observarás que hay una opción de selección de nivel.




- Heart Stones ilimitados:

Pausa en cualquier momento el juego y pulsa IZQ., ARRIBA, X, CUADRADO, ARRIBA, ABAJO, CUADRADO. Verás incrementado tu número de Heart Stones hasta 80, y aunque no te parezca una cifra muy alta, la cantidad no se agota nunca, incluso aumenta.

Defcon 5





PLAYSTATION

-Subjuego escondido:

Tienes que lograr llegar al nivel 6. Una vez que puedas acceder a la Habitación de Control, usa el terminal VOS para seleccionar 'Communications' y 'Local Communications'. Un mensaje te avisará que la opción se ha desactivado. Disfruta de una forma 'asteroidal'.

Magic Carpet

SEGA SATURN

-Un poco de todo:



Ve a la pantalla de opciones y escucha los efectos de sonido 11, 31, 15, 5, 26 y 22 en ese orden. Una vez que lo hayas hecho habrás activado el truco. Ahora sólo tienes que comenzar a jugar normalmente, pausar en cualquier momento y pulsar:

X para aumentar el ritmo del juego,

Y para avanzar de nivel y

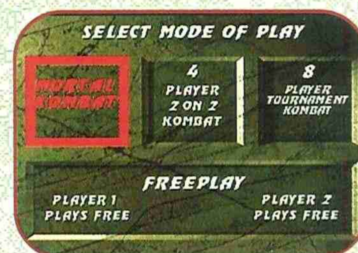
Z para aumentar tus niveles de Maná y muchas más cosas que puedes conseguir pulsando cualquier otro botón más.

Ultimate Mortal Kombat 3

SEGA SATURN

- De todo un poco:

- Para acceder al modo 'FreePlay' usa ARRIBA, ARRIBA, DERECHA, DERECHA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO; o bien ARRIBA, ARRIBA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA, ABAJO, ABAJO en la Pantalla de títulos. Si lo has hecho correctamente se oirá una voz 'Excellent' y el modo de la pantalla de Juego indicará 'FreePlay'.



- Para jugar como Human Smoke selecciona Robot Smoke y mantén presionadas IZQUIERDA + HP + BLOCK + HK + RUN hasta que el enfrentamiento comience. Para el jugador 2 utiliza este truco pero sustituye DERECHA por IZQUIERDA.





- Usa los siguientes códigos en la pantalla 'versus' (donde se anuncia el combate) en el modo de 2 jugadores. Usa los botones A, Y, C en el pad primero para teclear la primera parte del código y los botones A, Y, C del pad 2 para la segunda parte. Los números en los códigos indican cuántas veces deben pulsarse los respectivos botones :

390-000 ... El jugador 1 hace la mitad de daño

000-390 ... El jugador 2 hace la mitad de daño

390-390 ... Ambos jugadores hacen la mitad del daño

722-722 ... Sistema Combo conectado

321-789 ... Súper 'salto'

555-556 ... Sin movimientos especiales

688-433 ... Uppercuts rápidos (golpes cortos hacia arriba).

040-404 ... Combate real

024-689 ... Súper 'aguante'.

975-310 ... Barra de energía nueva.

- Para seleccionar personajes de forma aleatoria mantén pulsado ARRIBA y presiona START en la pantalla de elección de personaje.

- Hay 3 personajes secretos que puedes utilizar mediante los siguientes códigos. Para activarlos, después de perder en el modo de un jugador elige no continuar. Mete alguno de estos códigos (sólo uno cada vez). Para usar el código pulsa los botones respectivos (X, Y, Z, A, B, C) el número de veces que se indica en el código



700723 ... Mileena

760520 ... Sub-Zero

964240 ... ERMAC

Os escribo por si podéis mandarme algunos passwords para el juego de **Mega Drive «Mega-Lo-Mania».**

Sergio Rivera Gallego (Madrid)

Toma nota de la fase, población y código

02.-155.-CQNAGGPJFHF
03.-204.-EJEDGCMVOHN
04.-258.-AESAMHPFZHH
05.-313.-JNWASMMXMUX
06.-363.-YLXAULPZUOJ
07.-408.-CQGDQBMRDPB
08.-418.-JUDAYOGRNVN
09.-338.-VPSCKZTQZUR
FINAL.-100.-ORFDQCMODMV

Me podríais dar los passwords de la fase 5 en adelante del «**Flashback**» de **Super Nintendo**, en el nivel Normal? Gracias.

José María Diego Pastor. (Barcelona)

Marchando una de passwords:

DLRGS
BGSFM
PHRG
WNPQVX
MNRYL
SNTHN

Hola, estoy desesperado. ¿Me podríais dar algún truco para ser invencible en el **«Mega-Turrican»** de **MD**? Gracias.

Antonio Llerena Reina (Málaga)

Si en la pantalla de presentación pulsas A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A y A aparecerás en una pantalla secreta donde escogerás el nivel en el que quieres comenzar y podrás poner vidas infinitas. No es exactamente lo que tu pedías, pero no está mal ¿Eh?

Hola, tengo una **Game Gear** y me preguntaba si me podríais dar algunos passwords del juego «**Chuck Rock**».

Jordi González Hernández (Barcelona)

Apunta los tres passwords que te abrirán todos los caminos del cartucho

7G09M
NN6E3
84AKC

Hola, me gustaría saber si me podrías dar algún truco del juego **«Mercs».** Por favor, por favor, por... (Gracias)

Isidro Dotos Ballester (Alicante)

Si un enemigo te rodea y te encuentras escaso de energía recoge la caja de primeros auxilios y, cuando hayas alcanzado el máximo nivel de energía, pausa y cambia de jugador. Hazlo así hasta que todo el equipo se haya recuperado.

Hola, me llamo Francisco, tengo 15 años y soy un fanático de la Mega Drive y el **MegaCD**. Me gustaría que me dieras algún truco del **«Road Avenger»** porque no consigo pasármelo.

Francisco Miguel Rodríguez (Sevilla)

Al principio pulsa Arriba para entrar en el modo opciones y luego pulsa A seis veces. Si todo ha ido bien oirás un pitido. Empieza una partida y aparecerá un menú que te permitirá escoger el nivel.

Night Warrior: Darkstalkers Revenge

SEGA SATURN

- Nuevo menú :

En la pantalla de Títulos, selecciona Options. Una vez en Options, ilumina Configuración y rápidamente presiona B, X, ABAJO, A, y Y. Aparecerá una nueva opción. Podrás cambiar el numero de asaltos, el color ...



-Pausa perfecta:

Accede a la pantalla de opciones y pulsa rápidamente A, C, Y, Y, ARRIBA con la opción "Screen Size" iluminada. Si el truco ha funcionado oirás un pequeño sonido. Tendrás una pausa perfecta sin perder ni un solo detalle de la pantalla y sin que ésta se oscurezca.



-Súper velocidad:

Ilumina la opción "Turbo Speed" en la pantalla de opciones y pulsa, como antes, rápidamente X, X, DCHA., A, Z. Si lo has hecho bien podrás incluso doblar tu velocidad.



Cyberia

PLAYSTATION

-Acceso a todos los niveles:.

Introduce como nombre NEMROSIM. Producirá los siguientes efectos :

1.- Podrás comenzar desde cualquier punto salvado anteriormente.

2.- Podrás jugar en el primer nivel de dificultad, en el modo arcade y en el puzzle.

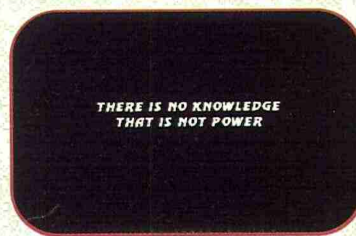
3.- Podrás ver la 'noche prohibida' de este juego. No apto para menores de ...

-Créditos:

En la sección GENIUS introduce como password:

TNRUB SDC NOILLIB A
REEB OROPPAS KNIRD

UMK 3



SEGA SATURN

- Continuaciones infinitas:

En la pantalla que dice 'There Is No Knowledge That Is Not Power' presiona ARRIBA, ARRIBA, DERECHA, DERECHA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO muy rapidamente. Oirás una voz que dice 'Excellent'.

Ahora, en el lugar donde te ponía las continuaciones que te quedaban encontrarás las palabras "Free Play".

Athlete Kings Work Out

MEGA DRIVE

- Distintos trucos para las distintas pruebas:

100 METROS LISOS:

Avanzar fácilmente: Cuando el comentarista esté anunciando esta prueba, debes pulsar ARRIBA, IZQ., ABAJO, DCHA. y X en este orden. Cuando comience la carrera casi habrás concluído tu participación en ella.

Modo para rodar: Casi igual que la vez anterior, pulsa ARRIBA, IZQ., ABAJO, DCHA., Y, ARRIBA, IZQ., ABAJO, DCHA. y X. Te resultará gracioso ver rodar a tus corredores.

SALTO DE ALTURA:

Un nuevo método: Antes de comenzar a correr pulsa izquierda o derecha para seleccionar alguna de las tres vista posibles. Con la convencional no sucede nada, pero si optas por cualquiera de las otras observarás cómo se saltaba antes de que en 1968 se empezara a usar el salto denominado "Forsbury Flop"

- Una curiosidad:

¿Sabes que el globo también puedes controlarlo? En los eventos en los que aparezca, usa los botones L y R del segundo pad par moverlo a tu antojo.

Outrun

SEGA SATURN

- Más sencillo:

Pulsa A y C en la pantalla de "Start" y "Options" y entra en la pantalla de opciones. Encontrarás una nueva opción llamada "Cornering". Ponla en "easy" y verás cómo todo te resultará mucho más sencillo.





-Modo Smooth:

En la pantalla de opciones mueve el cursor hasta "modo" y pulsa A y C. Con ellos pulsados mueve a izquierda o derecha para poner las opciones Japan (Smooth) y Overseas (Smooth). Dos nuevas opciones como estas harán más apasionante el juego.

Judge Dredd

SUPER NINTENDO

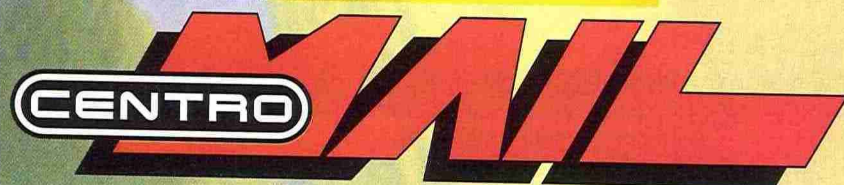
- Trucos varios:

Cuando aparezca la pantalla de información del Copyright, pulsa los siguientes botones: IZQUIERDA, ARRIBA, X, ARRIBA, DERECHA e Y lo más rápido que puedas. Aparecerá un menú de trucos en el cual podrás seleccionar el nivel o te dará energía ilimitada. Para seleccionar el nivel presiona Y + A simultáneamente. Para que funcione el 'selector de nivel' pulsa SELECT mientras estés jugando.

Para obtener energía ilimitada pulsa X + B simultáneamente.

LOS JUEGOS QUE TE LLEVARÁN AL LÍMITE

LOS ENCONTRARÁS EN

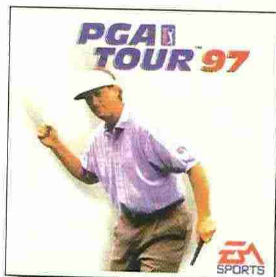


JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA



Está en el centro de tres juegos totalmente diferentes asumiendo el papel de john Mc Clane, mientras se enfrenta a un entrenado grupo de terroristas internacionales. Acción sin parar al tiempo que se abre camino a través del Nakatomi Plaza, el aeropuerto internacional Dulles, las calles de Nueva York...

7.990 



PGA TOUR ´97

EA SPORTS trae un soplo de aire fresco en PGA TOUR ´97, con una serie de nuevos gráficos, una música vibrante y un ritmo de juego sin parangón. Todo lo que esperaba de PGA ya es realidad. Descubre las nuevas funciones de este apasionante juego.

8.990 

7.990 

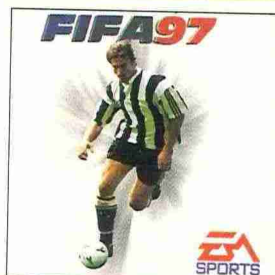


7.990 

SOVIET STRIKE

"La guerra. Algo que se nos da bastante bien a los humanos. Hubo un tiempo en que sabiamos quienes eran los malos. Se establecieron líneas de batalla. Hubo que tomar partido, pero ahora, los locos y los terroristas han cambiado todo eso. Strike mantiene una red de instalaciones encubiertas a lo largo y ancho del mundo..."

FIFA ´97

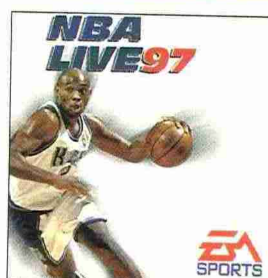


La tecnología con la que se ha diseñado FIFA ha sido completamente renovada para la versión ´97. Ahora incluye soporte de 32 bits para la ejecución de animaciones con Motion Blending TM pendiente y gráficos 3D + TM pendiente en tiempo real. El nuevo modo de juego devastadoramente rápido, sin perder realismo. FIFA´97: Emoción Capturada.

8.990 

7.990  

NBA LIVE ´97



Bloqueos, golpes y cruces en la más novedosa experiencia del baloncesto. NBA Live ´97 ofrece lo último en tecnología de captura y combinación de movimientos, con toda la apariencia, las sensaciones, el sonido y atmósfera de la cancha. El juego condensa todo el realismo de uno de los juegos más duros del mundo.

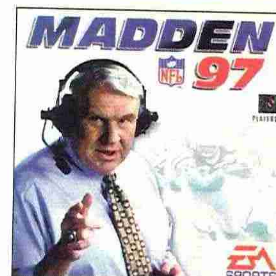
8.990 

7.990  

precios i.v.a. incluido



MADDEN ´97



El juego de fútbol americano de mayor éxito de todos los tiempos impone un nuevo estándar de calidad en el entorno de los 32 bits. Múltiples ángulos de cámara y un ritmo de acción veloz son algunos de los elementos de esta maravilla.

8.990 

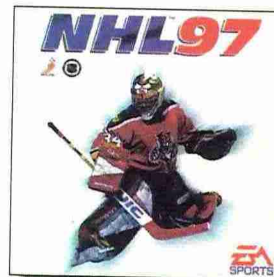
7.990  

NHL ´97

EA SPORTS, el indiscutible campeón de los juegos de hockey sobre hielo, hace su debut en el escenario de los 32 bits. Una auténtica presentación al estilo TV y las increibles animaciones capturadas con la tecnología Motion Blending de EA Sports, crean un entorno 3D sorprendentemente real que le lleva en directo al centro de la acción.

8.990 

7.990  



Realiza tus pedidos telefónicos



902 17 18 19

LUNES A VIERNES 10,30 A 20,00 h.
SÁBADOS 10,30 A 14,00 h.

Impact Racing



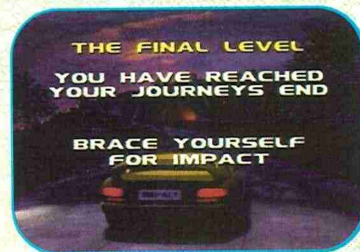
PLAYSTATION

Introduce en la pantalla de passwords estos códigos para tener:

- Invencibilidad: I.AM.IMMORTAL
- Armamento infinito: LOADSOFSTUFF
- Saltar de nivel: RABBITBADGER
- Nivel final: ENDGAMELEVEL
- Tramos de bonus extra: BONUS.LEVEL
- Final especial: JOURNEYS.END

En ocasiones unos passwords que en principio no parecen nada demasiado importante nos pueden sorprender, atentos.





Street Fighter Alpha 2

SEGA SATURN



- Combos:

Para poder realizar estos movimientos sin muchas complicaciones entra en la opción "Training Mode" y en la pantalla de selección de personaje pulsa L+START. Luego, cuando comience el combate, pulsa A+Z+C y comprueba el resultado.

- Vestuario alternativo de CHUN-LI:



Para conseguir las ropas que lleva Chun-Li en «Super Street Fighter Turbo», comienza un juego para un jugador. En la pantalla de selección de personajes, mantén pulsado START. Mueve el cursor sobre Chun-Li y mantenlo así durante 5 segundos. Mientras que mantienes pulsado START, presiona cualquier botón. Además de cambiar la indumentaria, el truco te permite hacer su Bola de Fuego. Carga hacia atrás 2 segundos, entonces presiona adelante y golpea. ¿ Quién dice que lo antiguo ya no está de moda ?



-6 colores distintos:

Simplemente debes presionar cualquiera de los seis botones de mando en la pantalla de selección de personaje y escoger el color que más te guste.



- Evil Ryu

Ilumina Ryu presiona START en el pad 1 durante un segundo y después suéltalo. Ahora mueve el cursor en este orden : Derecha, Arriba, Abajo e Izquierda. Pulsa Start y sin soltarlo presiona cualquier otro botón. El aspecto de Ryu cambiará radicalmente.

Die Hard Trilogy



PLAYSTATION

-Una nueva arma:

Lo primero que debes hacer es saltar hasta el juego Die Hard 2. Comienza a jugar y verás que aparece un helicóptero por la izquierda. Dispárale hasta que logres derribarlo y aparezca el mensaje "BERETTA" en la pantalla. Con este arma las cosas te resultarán bastante más sencillas.

Darius 2



SEGA SATURN

- Selección de nivel:

Pulsa en la pantalla de "Game Start" y "Options": Z, ABAJO, L, ARRIBA. Aparecerá una nueva opción. Si no eres un experto te aconsejo que no empieces en un nivel demasiado alto.

- Disparo automático:

En la misma pantalla que antes pulsa B, ARRIBA, L, DERECHA. Aunque no te lo creas este pequeño truco es muy útil.

-Nivel de dificultad "Abnormal":

En la misma pantalla de siempre, pulsa esta vez L, DERECHA, ABAJO, IZQ.

Entra ahora en la pantalla de opciones y cambia el nivel de dificultad hasta que aparezcan la palabra "Abnormal". Seguro que te sorprendes.

Sonic & Knuckles

MEGA DRIVE

- Hyper animales:

Recoge todas las esmeraldas Chaos, 50 monedas y da un doble salto hacia atrás. Ahora coge todas las esmeraldas de la pantalla especial de S&N, otras 50 monedas y realiza otro doble salto. Si has hecho todo esto bien ahora serás "Hyper animals".

Return Fire

PLAYSTATION



- Modo "Masoca":

Para aquellos que este juego ya no tiene sentido o que se terminan el juego con los ojos vendados, hemos descubierto este truco: Ve a la pantalla en que se selecciona el vehículo y mantén pulsadas L1 + L2 + R1 + R2. Los vehículos comenzarán a explotar hasta que sólo quede uno, no precisamente el mejor. Buena manera de meterse en líos.

¿Buscas algún truco?

Pues aquí tienes la lista de todos los que hemos publicado en Hobby Consolas desde enero del año pasado.

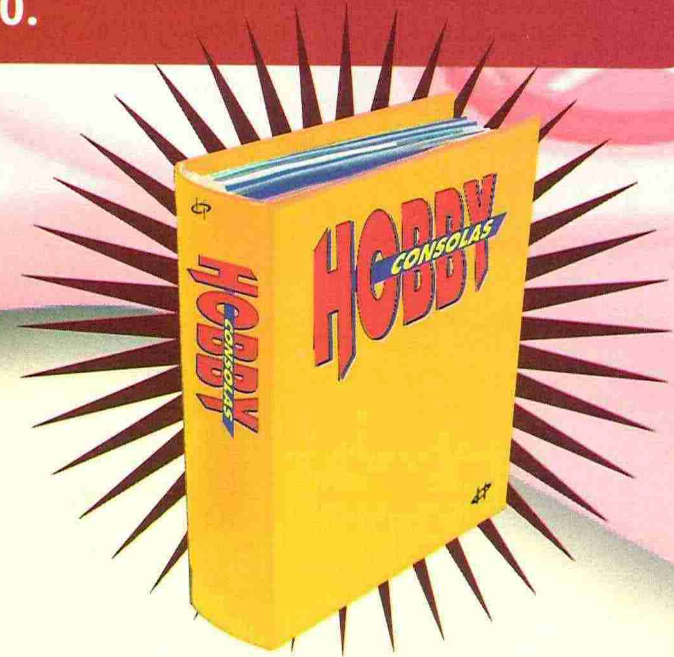
Juego	Consola	HC núm.
Adidas Power Soccer	PlayStation	62
Adventures Batman & Robin,The	Mega Drive	54
Adventures Batman & Robin,The	Mega CD	53
Aero the Acrobat 2	Mega Drive	58
Agile Warrior	PlayStation	56
Air Combat	PlayStation	53, 54
Alien 3	Super Nintendo	62
Alien Trilogy	PlayStation	58
Alien Wars,The	Game Boy	51
Another World	Super Nintendo	55
Assault Rigs	PlayStation	57,62
Astal	Saturn	52
Astérix & Obélix	Super Nintendo	52
Ball Z	3DO	53
Ball Z	Mega Drive	51, 52
Batman Forever	Mega Drive	54
Battle Arena Toshinden	Game Boy	56
Battle Arena Toshinden	PlayStation	52
Battle Arena Toshinden 2	PlayStation	61
Battle Arena Toshinden Remix	Saturn	60
Beavis & Butt-Head	Game Gear	53
Beavis & Butt-Head	Mega Drive	50
Bill & Ted's Excellent Adv...	Game Boy	57
Black Fire	Saturn	62, 63
Blam	Saturn	63
Bloodshot	Mega CD	51
Bug!	Saturn	52
Burn Cycle	CDI	51
Bust a Move 2	Saturn	63
Bust a Move 2: The Arcade...	PlayStation	62
Cadillacs & Dinosaurs	Mega CD	50
Clayfighter 2	Super Nintendo	50
Clockwork Knight	Saturn	50
Clockwork Knight 2	Saturn	53, 54, 58, 59
Códigos Action Replay	Mega Drive	50
Códigos Action Replay	Super Nintendo	50
College Slam	Saturn	61
College Slam	PlayStation	58
Comix Zone	Mega Drive	51
Cool Spot	Mega Drive	56
Cosmic Carnage	Mega Drive 32X	51, 52
Cybersled	PlayStation	63
Chaos Engine,The	Mega Drive	43
Darius Gaiden	Saturn	55, 61
Death and Return of Superman	Super Nintendo	50
Defcon 5	PlayStation	56
Demolition Man	3DO	52
Demon's Crest	Super Nintendo	63
Descent	PlayStation	59
Destruction Derby	PlayStation	54, 55
Digital Pinball	Saturn	54
Donkey Kong Country 2	Super Nintendo	56
Doom	PlayStation	56, 57, 60
Doom	Super Nintendo	55
Doom	Mega Drive 32X	50
Dragon Ball Z	Saturn	62
Dragon Ball Z	PlayStation	55, 61
Dragon Ball Z	Saturn	55
Earthworm Jim	Mega CD	52, 53
Earthworm Jim 2	Mega Drive	57
Earthworm Jim 2	Super Nintendo	54, 57, 58
ESPN Extreme Games	PlayStation	57
ESPN Extreme Sports	PlayStation	55
Eternal Champions	Mega CD	52, 54
Fatal Fury 2	Mega Drive	61
Fever Pitch	Mega Drive	53
Fifa Soccer'96	PlayStation	55
Fifa Soccer'96	Saturn	54, 55
Fifa'96	Mega Drive	61
Fifa'96	PlayStation	56
Flink	Mega Drive	50
Galactic Attack	Saturn	57, 61
Gargoyle's Quest	Mega Drive	59
Gex	PlayStation	56, 62, 63
Give 'N' Go	Super Nintendo	61
Goal Storm	PlayStation	60
Golden Axe 3	Mega Drive	62
Great Circus Mystery,The	Super Nintendo	53
Guardian Héroes	Saturn	60
Gungriffon	Saturn	60, 61
Gunners Heaven	PlayStation	62
Hagane	Super Nintendo	54, 63
Hang On GP'95	Saturn	54
Horde,The	Saturn	59
n the Hunt	PlayStation	61
Indiana Jones and the Last...	Mega Drive	62
International Superstar Soccer	Super Nintendo	50, 52
Johnny Bazookatone	Saturn	59
Johnny Bazookatone	PlayStation	57, 59
Judge Dredd	Game Boy	52
Judge Dredd	Game Gear	52
Judge Dredd	Mega Drive	50
Jumping Flash	PlayStation	54, 55
Jungle Book,The	Super Nintendo	50
Jungle Strike	Super Nintendo	55
Jurassic Park	Super Nintendo	52
Kid Klown	Super Nintendo	62
Killer Instinct	Game Boy	54
Killer Instinct	Super Nintendo	50, 51, 52
Krazy Ivan	PlayStation	59, 63
Krusty's Super Fun House	Mega Drive	62
Lemmings 2	Super Nintendo	53
Lemmings 2, the Tribes	Mega Drive	52
Lethal Enforces 2	Mega CD	53
Lion King,The	Game Boy	52
Loaded	Saturn	63
Loaded	PlayStation	54, 60
Lotus Turbo Challenge	Mega Drive	63
Magic Carpet	PlayStation	59, 62
Marko's Magic Football	Mega Drive	55
Marsupilami	Mega Drive	53
Mask,The	Super Nintendo	51, 58
Maximun Carnage	Super Nintendo	51
MechWarrior 3050	Super Nintendo	52, 53
Mega Bomberman	Saturn	53
Megaman 7	Super Nintendo	54, 55
Megaman X3	Super Nintendo	60
Metal Head	Mega Drive 32X	50
Micromachines'96	Mega Drive	56, 62
Mortal Kombat 3	PlayStation	53
Mortal Kombat 3	Super Nintendo	52
Mortal Kombat 3	Mega Drive	52, 53
Motor Toon Grand Prix 2	PlayStation	63
Myst	Saturn	53
Namco Classics Vol. 1	PlayStation	60
NBA Action	Saturn	62
NBA in the Zone	PlayStation	63
NBA Jam	Mega CD	52
NBA Jam Tournament Edition	Saturn	56
NBA Jam Tournament Edition	PlayStation	52, 53, 54
NBA Live'95	Super Nintendo	54
NBA Live'96	PlayStation	61
NBA Live'96	Mega Drive	54
NBA Shootout	PlayStation	59
Need for Speed,The	PlayStation	61
NFL Gameday	PlayStation	57, 58
NFL Quarterback Club	Mega Drive 32X	52
NFL Quarterback Club'96	Saturn	61
NHL All Star Hockey	Saturn	54, 56
NHL Faceoff	PlayStation	62
NHL'96	Super Nintendo	54
Ninja Warriors	Super Nintendo	52
Novastorm	PlayStation	54
Off World Interceptor Extreme	PlayStation	54
Olympic Games	Mega Drive	61
Pac in Time	Super Nintendo	51
Pac-Man 2	Mega Drive	63
Pagemaster,The	Super Nintendo	51
Panzer Dragoon	Saturn	51, 53
Panzer Dragoon 2 Zwei	Saturn	60
Parodius DeLuxe Pack	PlayStation	62
Pebble Beach Golf	Saturn	52
Power Rangers	Mega CD	51
Power Rangers Mighty Morphin'	Super Nintendo	55
Power Rangers The Movie	Super Nintendo	52
Prehistorik Man	Super Nintendo	54, 61
Primal Rage	Mega Drive	53, 54
Primal Rage	Super Nintendo	52, 53
Putty Squad	Super Nintendo	54, 62
Radical Rex	Mega CD	51
Radical Rex	Mega Drive	51
Raiden Project	PlayStation	57
Rayman	Saturn	55
Rayman	PlayStation	51
Ridge Racer Revolution	PlayStation	53, 55, 57, 61
Rings of Power	Mega Drive	52
Rise 2	PlayStation	59, 60
Ristar	Game Gear	55
Ristar	Mega Drive	51
Robotica	Saturn	51, 53
Rock 'N' Roll Racing	Super Nintendo	55
Rolo to the Rescue	Mega Drive	62
Seaquest	Super Nintendo	51
Sega Rally	Saturn	54, 55
Sega Rally Championship	Saturn	59

trucos

Juego	Consola	HC núm.
Separation Anxiety	Super Nintendo	53, 60
Shadow Run	Mega Drive	50
Shellshock	Saturn	61, 62
Shining Wisdom	Saturn	62
Shinobi	Saturn	53, 62
Shinobi 3	Mega Drive	58
Shinobi Legions	Saturn	57
Shock Wave	3DO	51
Skeleton Krew	Mega Drive	51, 52
Skeleton Warriors	Saturn	63
Slam 'N' Jam'96	PlayStation	61
Smash Tv	Super Nintendo	58
Snatcher	Mega CD	53
Sonic Triple Trouble	Game Gear	52
Space Harrier	Mega Drive 32X	50
Star Trek	Super Nintendo	54
Starblade	3DO	51
Starblade Alpha	PlayStation	63
Stimpy's Invention	Mega Drive	57
Story of Thor	Mega Drive	51
Story of Thor 2	Saturn	63
Street Fighter 2	PlayStation	53
Street Fighter 2	Saturn	53
Street Fighter Alpha	PlayStation	59, 61
Street Fighter Alpha	Saturn	58, 62
Street Racer	Super Nintendo	51
Super Bomberman 3	Super Nintendo	54
Super Metroid	Super Nintendo	55
Super Pang	Super Nintendo	58
Super Punch Out	Super Nintendo	50
Super Return of the Jedi	Super Nintendo	50
Super Skidmarks	Mega Drive	53
Syndicate	Super Nintendo	50
Tekken	PlayStation	59
Tekken 2	PlayStation	60, 61
Tetris Attack	Super Nintendo	61, 63
Tetris Blast	Game Boy	60, 61
Theme Park	PlayStation	62
Theme Park	Saturn	51
Theme Park	Mega Drive	50
Thunder Hawk 2	PlayStation	58
Thunder Hawk 2	Saturn	57
Thunder Strike 2	Saturn	59
Tintin en el Tibet	Mega Drive	58
Tintin en el Tibet	Game Boy	56, 61
Tintin en el Tibet	Super Nintendo	55
Toshinden	PlayStation	55
Toshinden	Saturn	54
Toshinden 2	PlayStation	57
Toshinden Remix	Saturn	61
Total Eclipse Turbo	PlayStation	54, 59
Total NBA'96	PlayStation	59
Toughman Contest	Mega Drive	51, 52
Toy Story	Mega Drive	55, 56, 58
Toy Story	Super Nintendo	56
Triple Play'97	PlayStation	63
Twisted Metal	PlayStation	53
Ultimate Mortal Kombat 3	Saturn	61
Urban Strike	Super Nintendo	51, 55
Vectorman	Mega Drive	55, 57, 63
Viewpoint	PlayStation	56
Virtua Cop	Saturn	55, 62
Virtua Fighter	Saturn	51
Virtua Fighter 2	Saturn	55, 56, 60
Virtua Fighter Kids	Saturn	62, 63
Virtua Fighter Remix	Saturn	51, 57
Warhawk	PlayStation	54
Wario Special	Game Boy	63
Warlock	Super Nintendo	60
Warlock	Mega Drive	56
Wayne's World	Super Nintendo	62
Weapon Lord	Super Nintendo	53, 55
Wild Woody	Mega CD	60
Williams Arcade's Greatest...	PlayStation	62
Wipeout	PlayStation	57
Wiz 'N' Liz	Mega Drive	55
Wolfenstein 3D	Super Nintendo	50
Worms	PlayStation	61

Si no tienes ese número que buscas puedes pedírnoslo por correo (enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista, que no necesita sello) o por teléfono, llamándonos a los números (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 por la mañana hasta las 2 ó por la tarde de 4 a 6,30.

Y si guardas las revistas para consulta, te recordamos que puedes tenerlas todas perfectamente ordenadas con las tapas de Hobby Consolas (950 pesetas), que incorporan un cómodo sistema de perchas para que tú mismo coloques la revista mes a mes, ya que no necesita encuadernación.



- SUPER NINTENDO
- Comentado en HC Nº: 10
- Puntuación anterior: 90%
- Nueva puntuación: 85%
- Precio actual: 4.990 pts

FZERO

«Wipeout» de 16 bits







«F-Zero» perteneció a la primera hornada de juegos para Super Nintendo que aterrizó por estos lares. Su concepción es la de un juego de carreras futuristas del estilo del actual «Wipeout» con el que comparte muchos de los elementos jugables, como los obstáculos en las pistas o la posibilidad de elegir entre varios vehículos. Obviamente su apartado gráfico no tiene nada que ver con el juego de Psygnosis que se puede ver en estos momentos en las 32 bits. Los escenarios de «F Zero» son simples y algo vacíos, e incluso las propias pistas están demasiado "limpias" y los obstáculos sólo aparecen muy de vez en cuando.

Esta simpleza gráfica, -comprensible para la fecha en la que fue programado el juego-, va, sin embargo, en favor de ofrecer una gran sensación de velocidad y una jugabilidad fuera de toda duda. Además cuenta con 15 circuitos, cuatro categorías y tres niveles de dificultad, demostrando así sus ganas de resultar duradero. Si hubiera que ponerle una pega en cuanto a sus posibilidades de diversión sería la de no permitir dos jugadores simultáneos. Nada importante si tenemos en cuenta sus otras virtudes y el ser uno de los pocos juegos de velocidad existentes para Super Nintendo.





El paso del tiempo ha dejado a «FZero» con una apariencia bastante simplona. Sin embargo, no ha perdido ni un ápice de su jugabilidad.



El amplio número de circuitos disponible (15) y las cuatro modalidades de juego, le otorgan a este simulador de velocidad una larga vida.

TRUCOS

Para que os resulte todavía más difícil.

Cuando acabéis la "King League" en el nivel "Expert", id al nivel de dificultad y empezad a moverlo. Aparecerá un nuevo término llamado "Master" con el cual la dificultad se disparará más aún. Sólo para auténticos expertos.







ROLO to the RESCUE

- MEGA DRIVE
- Comentado en HC Nº: 18
- Puntuación anterior: **80%**
- Nueva puntuación: **85%**
- Precio actual: **2.995 pts**

Un plataformas lleno de color

Hace ya casi tres años que Electronic Arts puso a la venta este simpático plataformas protagonizado por un pequeño elefante en apuros. Ya entonces el juego resultó tan divertido como escaso de detalles gráficos, y los años no han conseguido mejorar este aspecto.

En «Rolo» no vais encontrar, por tanto, maravillas gráficas con escenarios detallados y repletos de elementos. Ni tampoco vais a disfrutar de unas animaciones extraordinarias, ni alucinaréis ante enormes y asombrosos sprites. Pero lo que sí vais a encontrar es un juego entrañable y sumamente entretenido de mecánica fácil y atractivo desarrollo.

«Rolo to the Rescue» resulta por tanto, un juego especialmente destinado a los jugones más jóvenes, si bien los que se consideren más expertos tampoco podrán resistirse a la tentación de echarse una partidita de vez en cuando, sobre todo en plan "relax".

La idea del juego es muy sencilla: Rolo tiene que llegar a casa salvando a pequeños animalitos. Estos animalitos pondrán gustosos sus habilidades al servicio de Rolo realizando acciones imposibles para el elefante: el castor nada, el conejo salta más alto, la ardilla trepa, el topo cava... A su vez hay items que aumentan las habilidades de Rolo, permitiéndole volar, hacerse pequeñito o aspirar objetos con la trompa. La combinación de estas habilidades resultará imprescindible para superar las numerosas fases que conforman los cinco grandes mapas del juego.





Lo sumamente interesante de su precio, su sencillez de manejo y la enorme simpatía que desprende este juego, le convierten en un cartucho muy recomendable para los usuarios de Mega Drive más jóvenes. Bueno, bonito y barato.









TRUCOS

Menú de opciones:

Enciende la consola y pulsa diagonal arriba-izquierda junto a los botones A y C. Sin soltar nada pulsa Reset y mantén los botones presionados unos diez segundos. Ahora no hay más que pulsar B para que aparezca un menú de lo más interesante que nos permitirá, entre otras muchas cosas, tener todo el mapeado abierto, ser invencibles y contar con vidas infinitas.

SUPER SOCCER

Pioneros del fútbol

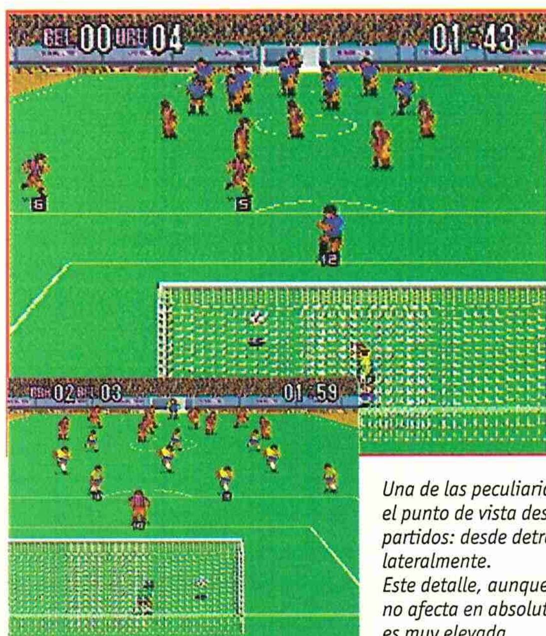


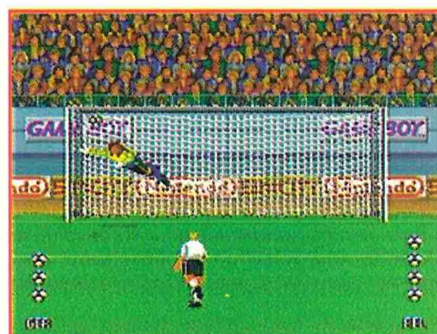
En su día «Super Soccer» ya demostró poseer un amplio menú de opciones. Extraña, sin embargo, la ausencia de la Selección Española.

- **SUPER NINTENDO**
- Comentado en HC Nº: **10**
- Puntuación anterior: **94%**
- Nueva puntuación: **85%**
- Precio actual: **4.990 pts**











Una de las peculiaridades de este juego es el punto de vista desde el cual se siguen los partidos: desde detrás del jugador, y no lateralmente.
Este detalle, aunque parezca lo contrario, no afecta en absoluto a la jugabilidad, que es muy elevada.

TRUCOS

Para marcar goles más fácilmente.

Entra en el área pequeña por las líneas laterales y cuando salga el portero crúzasela. Esta jugada no falla.

Para jugar un partido contra los árbitros.

Escoge el modo exhibición y elige la opción "1pl vs 2pl". Selecciona equipo con el primer pad y con el pad 2 pulsa Start, select y el botón B al mismo tiempo.
Podrás jugar un partido realmente sorprendente.

Para elegir equipo especial.

Para elegir el equipo especial de Nintendo debéis ir a la pantalla de selección de equipos y presionar Start y B en el segundo pad. En ese momento podréis escoger a esta súper escuadra.

Para colocarle tarjetas al rival.

Cuando un jugador comete una falta, presiona los botones L y R al mismo tiempo. Esto hará que el jugador del equipo contrario reciba una tarjeta roja directa.

El fútbol debutó en SN la mano de este juego de Human.

El Cerebro de la Bestia andaba aún en pañales por aquel olímpico año 92, pero gracias a títulos como éste empezó a vislumbrarse un futuro muy prometedor para los deportistas consoleros.

Sirva como ejemplo el 94% otorgado en su momento a «Super Soccer» y la dedicatoria de frases como "...es el mejor juego de fútbol para consola", leídas en estas mismas páginas.

Con sus 16 selecciones nacionales (aún nos preguntamos a qué se debe la ausencia de España), sus dos modos de juego (Exhibición y Torneo) y su curiosa vista posterior elevada, «Super Soccer» abrió el camino para posteriores seguidores del género.

Evidentemente ya no estamos en el 92, sino en el 97, (¿relacionáis este número con algún otro juego de fútbol?) y las cosas han cambiado mucho, pero también es cierto que, a pesar de sus limitaciones, este simulador ofrece una diversión muy elevada e inversamente proporcional a su reducido precio, lo cual le convierte en una opción muy a tener en cuenta.

En resumen, no cabe duda de que actualmente existen juegos de fútbol mejores, pero si vuestra economía no os permite hacer los fichajes del Madrid o el Barça, con este simulador haréis un papel más que digno.

DISNEY Collection

Como el ratón y el pato

- **MEGA DRIVE**
- Comentado en HC Nº: **5 y 8**
- Puntuación anterior: **94 y 95**
- Nueva puntuación: **97%**
- Precio actual: **4.990 pts**

Bajo el atractivo título de «Disney Collection», Sega ha puesto a la venta un cartucho que guarda en su interior dos de los primeros juegos de Disney para Mega Drive.

El reparto ha sido equitativo para las dos míticas estrellas de la factoría de los sueños, Mickey y Donald, quienes protagonizan un juego cada uno, «Castle of Illusion» y «QuackShot» respectivamente.

Ambos juegos son del tipo plataformas y buscan agradar al jugador mediante el colorido y la simpatía de sus gráficos. Luego, a la hora de jugar, no presentan apenas complicaciones y resultan muy sencillos de controlar, lo cual les convierte en un producto ideal para los "peques".

Mickey y Donald se mueven con bastante soltura (no tanta como en «Mickey Mania» o «Maui Mallard»), pegan sus saltos con agilidad, acaban con enemigos de aspecto poco terrorífico y abusan de su simpatía natural, configurando un "pacK' de lo más atractivo y que, por lo asequible de su precio, se convierte en un regalo ideal para quienes se inician en este mundillo.



Este título resultó en su día un lujo gráfico. Ahora ha perdido su capacidad de sorprender, pero continúa siendo un título muy vistoso y colorista.

CASTLE OF ILLUSION







QUACKSHOT







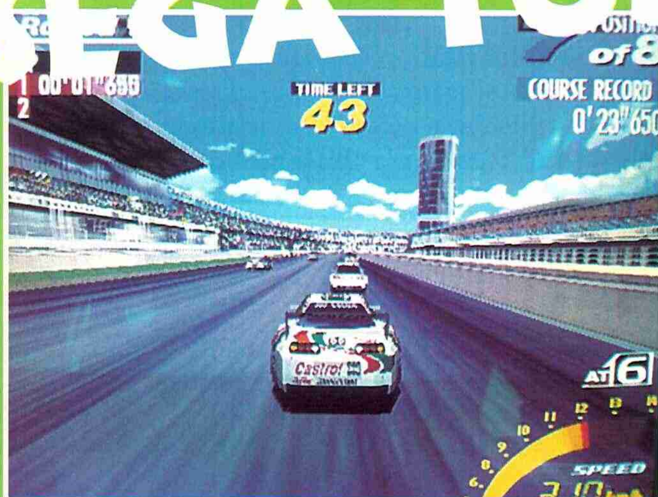


Donald protagonizó hace más de cuatro cuatro años este juego que aún mantiene intactas su enorme jugabilidad y su gran capacidad de divertir.



NOVEDAD EN ESPAÑA

SEGA TOURING CAR



MIZUGUCHI VUELVE A TODA VELOCIDAD

Hace un par de meses os hablamos de este juego que fue presentado en el **FER -Interazar 96.** Pues bien, esta impresionante recreativa ya está "rodando" por algunos salones españoles.

Su creador no es otro que **Tesuya Mizuguchi**, ex-líder del departamento **AM#3** de **Sega** (**«Sega Rally», «Manx TT»...**) y responsable ahora del nuevo departamento conocido como **AM Anex. «Sega Touring Car»** es precisamente el primer trabajo de este nuevo equipo, quienes aterrizan en una versión mejorada del incombustible **Model 2.** En él nos encontramos con una sorprendente competición de turismos que presenta una calidad gráfica similar a la que vimos en **«Sega Rally»,** es decir, impresionante.

Sin embargo, y al contrario de lo que ocurría en aquel juego, aquí sí es importante el aspecto competitivo, y tanto si participa un solo jugador, como si lo hacen cuatro simultáneamente, las grandes carreras son una de las grandes bazas de esta recreativa.

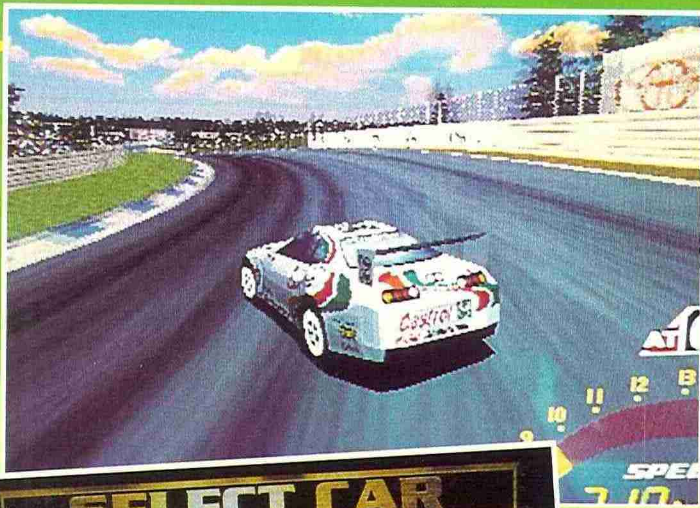
Lo que sí se ha mantenido ha sido el mismo estilo de conducción real, en el cual cuesta mover a los vehículos, -que dan la sensación de pesar una tonelada-, y el objetivo en la modalidad para un sólo jugador consiste en ir superando los distintos circuitos antes de que se cumplan los tiempos de paso. Por supuesto, no falta la posibilidad de configurar algunos elementos del juego, pudiendo optar entre cuatro perspectivas diferentes y cambio manual o automático.

Un excelente arcade de coches que hará las delicias de los más afamados seguidores de este género.



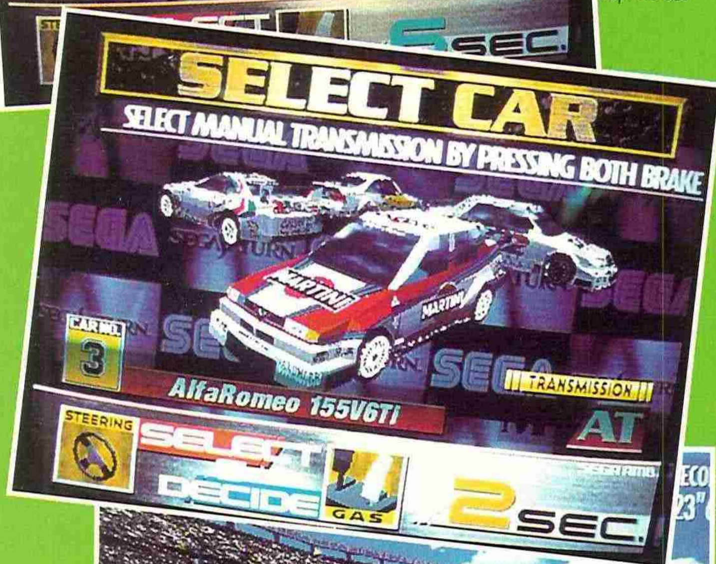


En «Sega Touring Car» podrán competir hasta cuatro corredores simultáneamente., lo cual le imprimirá mayor emoción a un simulador ya de por sí bastante emocionante.





Los vehículos disponibles son turismos, aunque no precisamente faltos de potencia: Opel Calibra V6, Alfa Romeo 155V8TI... tonterídas españolas.

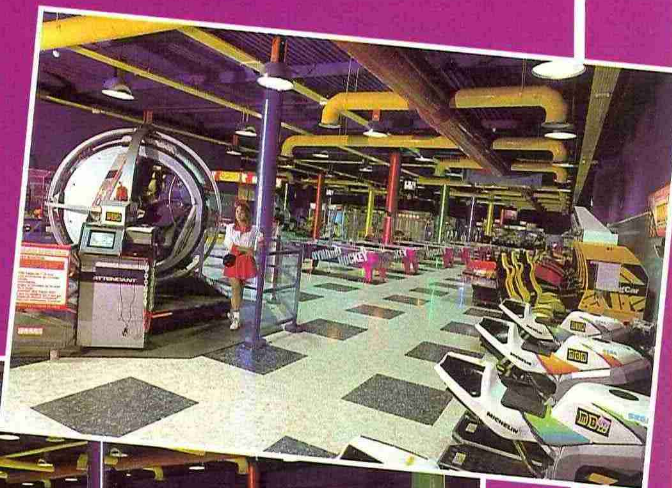






NOTICIAS

LA FIEBRE ARCADE SE INSTALA EN EL NORESTE DE MADRID



La decoración de este nuevo salón New Park recientemente inaugurado en las afueras de Madrid ha sido cuidada al máximo. Allí podremos ver hasta la carrocería de un Ferrari F-40.



Madrid sigue siendo un paraíso para los grandes salones de entretenimiento. Desde hace poco tiempo la cadena **New Park** ha puesto en funcionamiento una nueva sala situada en el centro comercial **Parque Corredor**, muy cerca de la localidad de **Torrejón de Ardoz.** Se trata de otro gran centro de entretenimiento familiar, -como les gusta llamarlo a sus responsables-, en el que podréis hallar las últimas novedades del sector: **«Sega Touring Car», «Manx TT», «Alpine Surfer»** o **«Propcycle».** Este salón cuenta además con dos de las atracciones más grandes y espectaculares que se pueden encontrar en Europa: **«Virtua Formula»**, el modelo más salvaje del juego **«Virtua Racing»**, con cuatro réplicas de prototipos de Fórmula 1, y **«Cyber Dome»**, una enorme nave especial en la que ocho jugadores pueden disfrutar de una sensacional experiencia de "cine dinámico", con pantalla gigante y espectaculares cañones móviles.

Todo un reclamo para el gran público, al que se le une una sorprendente decoración, con un modelo real de un **Ferrari F-40** incluido. Un lugar ideal para pasar una tarde con los amigos.



Una de las atracciones más interesantes es este «Cyber Dome», en el cual los jugadores disparan con sus cañones sobre una pantalla gigante.

NOVEDAD EN ESPAÑA

ALPINE SURFER

AHORA ESQUIAMOS CON TABLA



Tras el inapelable éxito de **«Alpine Racer»**, **Namco** vuelve a la carga con una variante de aquel divertido juego. Se trata de otra máquina de deportes invernales, sólo que en esta ocasión se han sustituido los clásicos esquís por una tabla de "snowboard", una modalidad cada vez más popular entre los amantes de la nieve.

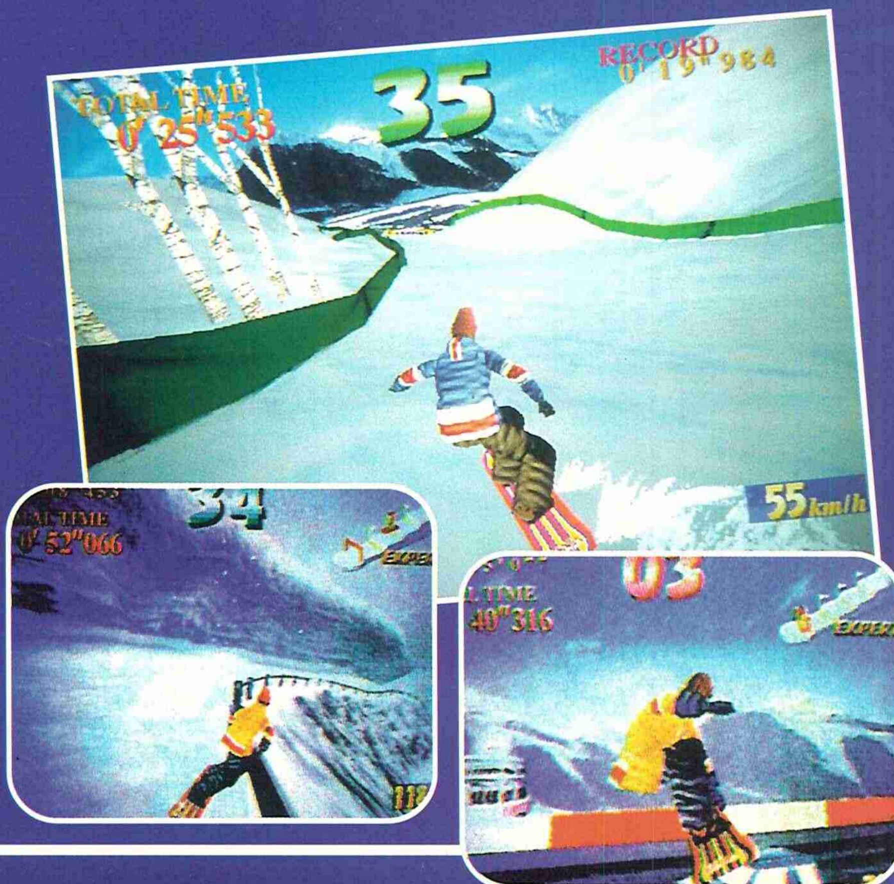
Como podéis ver, el diseño de **«Alpine Surfer»** es muy similar al de **«Alpine Racer»**, con la única diferencia de que el lugar que ocupaban los dos soportes que hacían las veces de tablas de esquí lo ocupa ahora otro soporte idéntico a una tabla de "snowboard". Eso sí, para facilitar las cosas, **Namco** ha colocado dos barras laterales a las que el jugador puede agarrarse para mantener el equilibrio. De este modo, y subido en la tabla, el jugador deberá utilizar sus piernas para realizar los giros, esquivar los obstáculos y realizar todo tipo de piruetas. Todos sus movimientos serán reflejados simultáneamente en la pantalla, gracias al poderoso **System 22** de **Namco,** capaz de mover miles de polígonos por segundo dentro de la enorme pantalla de 50 pulgadas.

El juego cuenta con dos perspectivas a elegir, una subjetiva que simula el campo visual del esquiador, y otra en tercera persona, que muestra su figura vista desde atrás. Se pude elegir entre dos modos de juego, el descenso libre, y el slalom. En ambos existe un límite de tiempo y dos niveles de dificultad.

Ya tenéis otra oportunidad de disfrutar de la nieve sin tener que helaros de frío.

Los esquís tienen los días contados. Y más hora con esta nueva máquina de Namco que nos invita a surfear con una tabla de "snowboard".







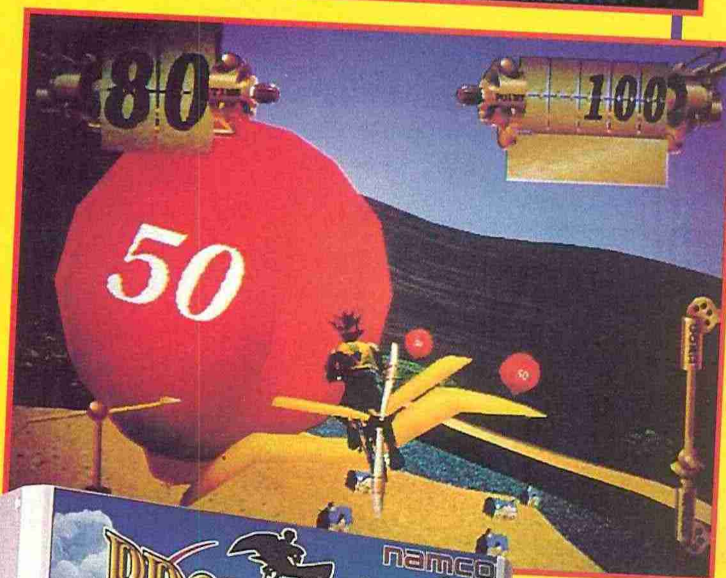




NOVEDAD EN ESPAÑA

PROPCYCLE

LAS BICICLETAS VOLADORAS



Desde luego **Namco** se está convirtiendo en un auténtico dechado de innovación y originalidad. En esta ocasión ha roto todos los moldes con un curioso simulador de vuelo, a mitad de camino entre una bicicleta y un ala delta.

Como podéis ver en la fotografía de la máquina, el mueble cuenta con una especie de bicicleta estática, que en la pantalla se convierte en un aparato de vuelo sin motor, al estilo de un ala delta o un parapente. El objetivo es recorrer majestuosos paisajes tratando de explotar el mayor número de globos posibles, que a la postre se convertirán en puntos en nuestro marcador. Desde la bicicleta, el jugador debe pedalear para mantener el planeador en el aire y regular la velocidad del vuelo, y al mismo tiempo mover el manillar en cualquier dirección para dirigirse a un lado o a otro, o controlar la altura sobre la tierra.

Este desarrollo, que en principio puede parecer algo simple, se transforma en una experiencia alucinante al comprobar que **Namco** ha conseguido plasmar una sensación de vuelo casi real, derivada de unos movimientos ultra suaves, que también pueden acelerarse en un vuelo en picado o al atravesar un túnel. Las impresionantes imágenes poligonales que ofrece el juego terminan de completar lo que sin duda es un excelente juego. En los salones **New Park** podréis disfrutar de este viaje aéreo, que desde aquí os recomendamos plenamente convencidos de que os va a encantar.







¿Una bicicleta que vuela? Pues sí. Esto es ni más ni menos lo que nos ofrece Namco en este «Propcycle». Y lo más gracioso de todo es que nuestro objetivo consistirá en pinchar los globos que vayan por el aire... Una propuesta realmente curiosa.

OTAKU MANGA
LOCOS POR EL MANGA

Regalos Navideños



Ahora que estamos en plenas fechas navideñas, todos estamos pensando en nuestros regalos de Reyes. En este Otaku Manga os presentamos y recordamos algunos artículos que seguramente os resultarán de interés y entre los que, sin duda, encontraréis ideas para "autoregalaros" o para quedar bien con vuestros amigos otakus.

FIGURAS "DRAGON BALL"

Son las que pueblan mayoritariamente las tiendas de manga por tener un público tan amplio como devorador de cualquier producto de esta serie. Actualmente hay 5 tipos importantes de figuras:

SUPER BATTLE COLLECTION: Son las figuras más veteranas de Dragon Ball,por lo que seguramente muchos de vosotros ya las conoceréis. Tienen un acabado bastante bueno y hasta ahora han llegado 18 modelos, entre ellos Gokuh Super Guerrero, Piccolo, Vejeeta Super Guerrero, Songoban Super Guerrero, Great Salyaman... El precio de estas figuras ronda las 2.400 ptas.

SUPER GUERREROS ARTICULADOS AB: Estos llevan medio año en la calle y ya tienen 21 modelos. El acabado es aceptable, pero la pintura a veces no está dada muy acertadamente. Podemos encontrar personajes como Songoban Super Guerrero, Songoten, Tranks, Janenba, Songokuh Super Saiya 3, Gotrenks Super Saiya 3, Tapion, Majin Boo, Hirudegan... Valen alrededor de 1.975 ptas.

SUPER GUERREROS GIGANTES AB: Son realmente grandes, -miden mas o menos 40 cm.-, y están bastante bien hechos, aunque hay que reconocer que un par de ellos no están muy proporcionados. Sólo hay 8 distintos (Songokuh Super Guerrero, Songokuh Super Guerrero 3, Janenba, Songoten, Boo, Great Saiya-Woman, Tapion) y están a un precio aproximado a las 4.900 ptas.





Las figuras "Dragon Ball" son muy fáciles de encontrar y las hay de todos los tipos, precios y tamaños.

COFRET SUPER GUERREROS AB: Son paquetes que contienen 6 figuras de distintos tamaños (rondan los 3 y 5 cms.) sobre los personajes mas variopintos de Dragon Ball. Podemos encontrar a Songokuh en 15 posturas distintas, a Bu en todas sus formas, a todos los buenos y malos de las películas e incluso a tipos que salían esporádicamente en algún episodio de TV. Hay alrededor de 30 paquetes con 6 muñecos cada uno. El precio de estos "cofret" es de unas 2.300 ptas.

BANDAI MINI ACTION FIGURE: Tengo conocimiento de 4 figuras (aunque supongo que debe haber más), que corresponden a Songokuh, Songokuh Super Guerrero 3, Songohan y Songohan Super Guerrero. Miden 9,5 cms. y se pueden encontrar a un precio que ronde las 1.500 ptas.

LIBROS DE ILUSTRACIONES

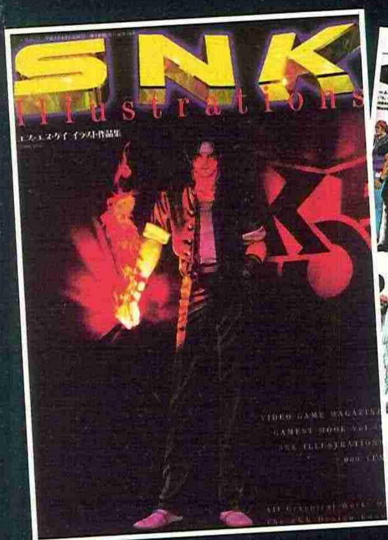
Este tipo de libros va ganando adeptos día a día y podemos encontrar algunos realmente alucinantes. Aquí tenéis algunos ejemplos.





CAPCOM ILLUSTRATIONS: Es el libro de ilustraciones sobre videojuegos más buscado por los otakus jugones. Sus páginas repletas de imágenes espectaculares basadas en los éxitos de Capcom le convierten -posiblemente-, en el mejor libro del género. Su precio es bastante asequible (unas 2.975 ptas.), por lo cual estamos ante un producto de lo más tentador.

Os advierto que, además, parece que hay rondando por ahí un nuevo libro de ilustraciones de Capcom que...



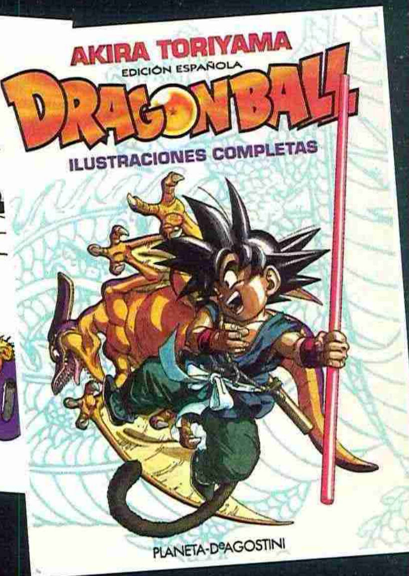


SNK ILLUSTRATIONS: Es la "respuesta" de SNK al libro de Capcom. Tiene la misma cantidad de páginas y la misma calidad en las ilustraciones. Desde "Fatal Fury" a "The King of Fighters'96", pasando por 'Ikari Warriors" y "Psycho Soldiers", todos los juegos importantes de SNK enseñan su careto por estas buscadas paginas. Lo cierto es que, al contrario que pasa con Capcom, SNK tiene ilustraciones para llenar 10 libros como éste. Su precio actual es igual que el de Capcom, unas 2.975 ptas. ¡Animo, que cada vez lo tienen más tiendas!



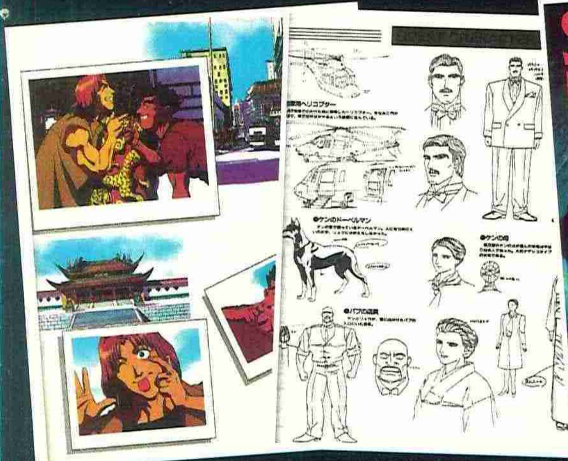


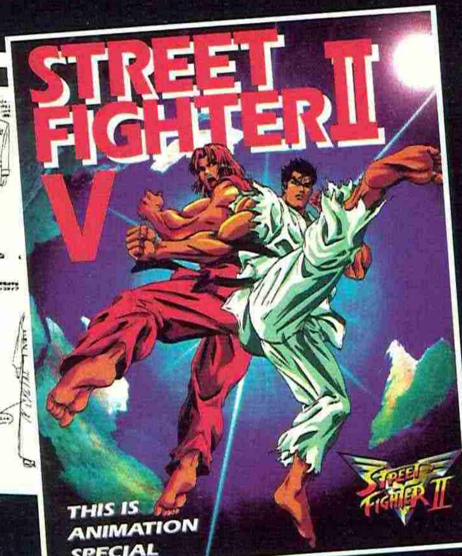




DRAGON BALL "ILUSTRACIONES COMPLETAS": Este libro no debe faltar en las estanterías del buen otaku. Tiene un total de 265 ilustraciones de Toriyama sobre el mundo de "Dragon Ball" dibujadas entre 1985 y 1995. Diez años recorridos por imágenes que atraviesan las etapas de la vida de Son Gokuh desde que sobrevolaba los cielos a lomos de la nube Klinton hasta que destruye al demonio Boo.

Lo mejor del libro es que ha sido editado en España, con lo que los comentarios y textos que aparecen junto a las ilustraciones están en castellano. Imaginad la importancia de este tomo que ha sido editado simultáneamente en Francia. ¿Su precio? 2.495 ptas. de nada. ¿Los responsables? Planeta-deAgostini.





STREET FIGHTER II V. THIS IS ANIMATION SPECIAL: Este libro lo conseguimos hace ya unos meses y se trata de una recopilación de imágenes de la serie de televisión que comentamos en este mismo Otaku Manga. Tiene 47 páginas a color y 47 en blanco y negro (bocetos de la serie y del videojuego "Super Street Fighter 11 Turbo"). En el anterior número os comentamos la puesta a la venta de la banda sonora de la serie de televisión. Otra buena compra de Navidad.

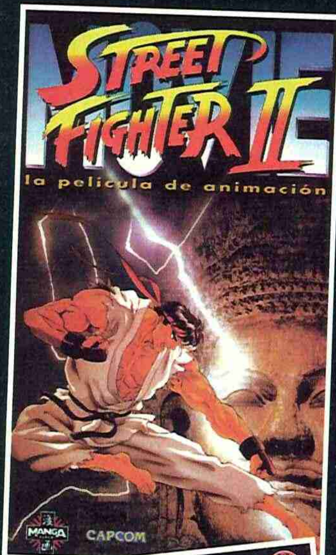
El precio de este libro de ilustraciones ronda las 2.000 ptas. y os diré que fue editado por Shogakukan a finales del año pasado.

OTAKU MANGA

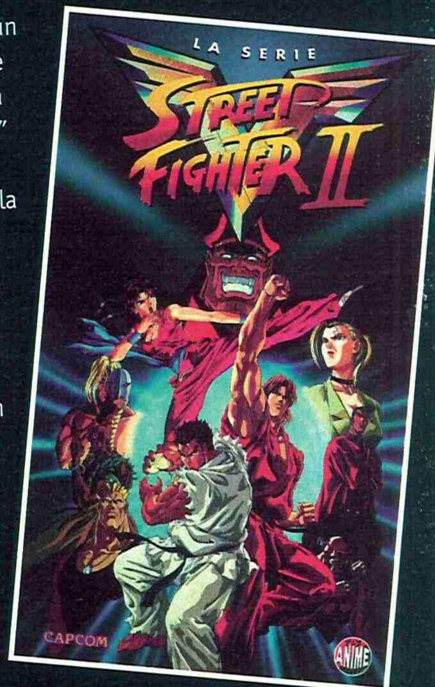
LOCOS POR EL MANGA

PELÍCULAS DE ANIME

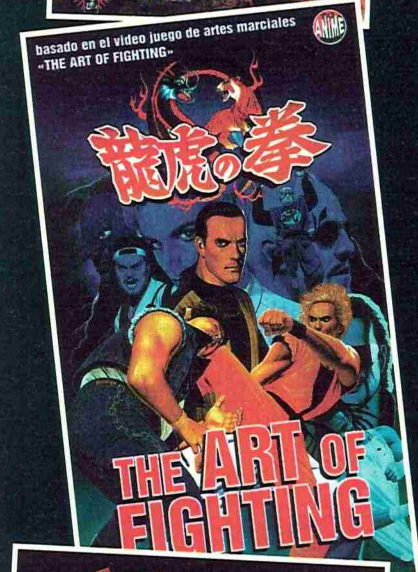
Algunos de estos títulos ya los conocéis, pero por su transcendencia e importancia dentro del mundo de los videojuegos os recordamos su existencia. Aquí tenéis una selección de los que, a mi parecer, son los mejores Animes disponibles en el mercado:



STREET FIGHTER II MOVIE: Esta es sin duda la mejor película de animación relacionada con un videojuego. Tiene una animación genial que, apoyada por un guión acertado y unos decorados impresionantes, hacen de sus 100 minutos de duración una experiencia irrepetible. Sólo hay que achacarle el hecho de que la versión española no tenga la banda sonora japonesa, sino la que le "injertaron" los americanos cuando cayó en sus manos. Si hay suerte, incluso podéis encontrar la película en oferta por algunos grandes almacenes. De verdad, no la dejéis pasar. Editada por Manga Video.

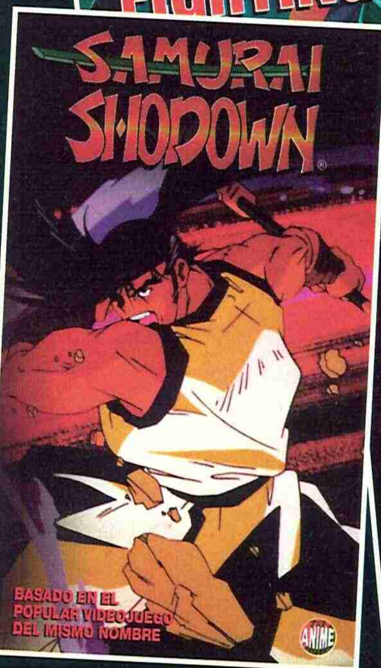


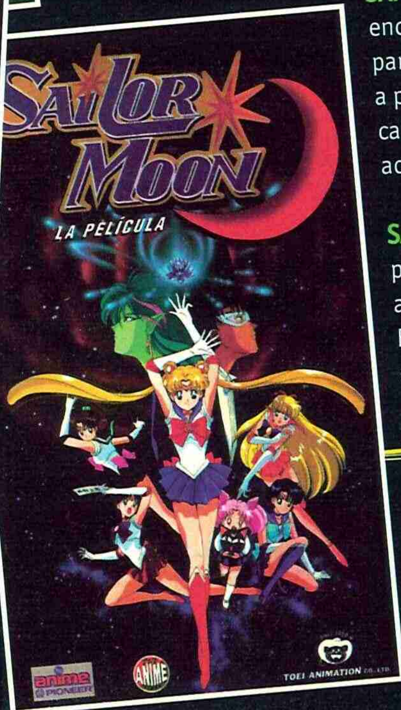
STREET FIGHTER II V LA SERIE: Se trata de la versión televisiva de Street Fighter II. En Japón no tuvo un excesivo éxito, pero he de reconocer que al verla doblada al español me ha gustado bastante. Si hay algo realmente raro en la serie es el diseño de los personajes. Cada luchador ha sido modificado en algo (vestimenta, peinado, historia personal...), pero eso no ha logrado más que fortalecer el guión (de otra forma no estaremos viendo más que la película estirada a limites insoportables y sería bastante peor). Salió en Noviembre a la venta gracias a Manga Video.



FATAL FURY MOTION PICTURE: Es la contrapartida de SNK a la anteriormente citada película de CAPCOM. Tiene exactamente la misma duración, aunque no podemos decir lo mismo de la calidad de la animación. Está realizada por varios diseñadores y dibujantes que se van sumando a lo largo de todo el film, lo cual queda bastante raro (al menos todos tienen un estilo parecido al del diseñador original, Masami Obari). La podéis encontrar en quioscos. Ha sido editada por Polygram.

THE ART OF FIGHTING: Este film, realizado en Japón únicamente para lanzamiento televisivo, está basado en la primera entrega de la saga de SNK, aunque al igual que Street Fighter II V, tiene muchos cambios. La animación es bastante regular, el diseño raro y el guión le hacen dudar a uno si está viendo una película de Art of Fighting o un episodio televisivo de Lupin (ya veréis las persecuciones, ya ...). Se la recomiendo a los fans de SNK. Editada por Manga Video en Noviembre.





SAMURAI SHODOWN: Este lanzamiento ha sido totalmente inesperado. Nos encontramos en pleno bombardeo de películas basadas en juegos de lucha y parece ser que hasta no haberlas editado todas, la gente de Manga Video no va a parar. La animación está bastante bien, el guión es raro pero bueno, y la calidad en general es muy aceptable. Un tanto más a favor de Manga Video que acaba de lanzarla para estas fechas navideñas.

SAILOR MOON R, LA PELICULA: Aunque no pertenece a ningún videojuego, esta película hemos de comentarla por su gran interés para el otaku. La animación al ser un film es mucho mejor que en la serie de TV, y el guión no es tan soso. Es el regalo idóneo para vuestra hermanita (y la excusa perfecta para tenerla en casa sin que tus padres te miren con cara rara). Ha salido ahora en Navidad a tavés de Manga Video.

Y hasta aquí el Otaku Manga de este mes, dedicado íntegramente a posibles regalos navideños a gusto del otaku jugón ¡Felices regalos!

Shinnen Omedet!!
Gran Maestro de las Artes Parciales

concurso CoolBoarders







Vive toda la emoción del snowboard en tu PlayStation con «CoolBoarders»

Consigue uno de los 20 juegos que sorteamos o un equipo completo de Killer Loop compuesto de botas, fijaciones y tabla.







Te lo hemos puesto muy fácil: ¿sabrías decirnos cuál de estas tres pantallas de «CoolBoarders» ha sido trucada?

sorteamos 20 Juegos y 1 Equipo Killer Loop





Tabla Killer Loop FS Una tabla práctica y cómoda. Su revestimiento de doble densidad transmite una gran estabilidad y a través de su capa interior de goma se consigue mejorar la flexión longitudinal y las oscilaciones.
Bota Strider Top Una bota con las mejores prestaciones en cuanto a flexibilidad, confort, calor y duración.
Fijaciones Leech Bindings Ligeras, súper cómodas y adaptables a todas las situaciones a través de sus múltiples reguladores.

Bases del concurso COOL BOARDERS

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS, que envíen el cupón de participación, con las respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A.; Revista Hobby Consolas; Apartado de Correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid). Indica en una esquina del sobre: "CONCURSO COOL BOARDER".

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerá UNA, que ganará un equipo completo Killer Loop (tabla, fijaciones y botas). Posteriormente se extraerán VEINTE cartas cuyos remitentes recibirán cada uno un cartucho de Cool Boarder para consola PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos del 26 de diciembre 1996 al 31 de enero de 1997.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 3 de febrero de 1997 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de marzo de la revista Hobby Consolas.

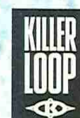
5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT y HOBBY PRESS, S.A.

Nombre .... Apellidos ....
Dirección ....
Localidad ....
Provincia .... C. Postal .... Teléfono ....

La pantalla falsa es la letra ☐







Si vives en Madrid, pásate por Pista Central (La Vaguada) y echa un vistazo a los premios que puedes ganar.

TRIBUNA ABIERTA

Aquí tenéis algunas de las opiniones que nos han llegado sobre el tema que propusimos el mes pasado: ¿Qué os ha parecido el vídeo de N64? Como veis, en esta ocasión las respuestas son bastante unánimes. Tan sólo una aclaración: nosotros no hicimos el vídeo, lo hizo Nintendo España. Así pues, los alagos o las críticas deben ir destinados a ellos, no a Hobby Consolas. Al César, lo que es del César.

Nicolás Raez de la Cruz (Valencia).

"...lo que he visto en el vídeo, no me ha impresionado tanto como yo me esperaba y espero que jugando con la N64 cara a consola, sea otra cosa más definitiva. Yo más o menos me esperaba que fuera así, porque yo tengo una Saturn y una PlayStation y calculaba que con 64 bits tendría todo lo que le faltaba a las de 32 bits: menos pixelación, 3 dimensiones reales de verdad, y más suavidad en los polígonos con texturas, o sea, mucha más calidad por ser de 64 bits, pero las consolas de 32 bits tampoco se van mucho, porque todo eso lo compensan con maravillosas conversiones de recreativas, buenos juegos de coches y buenos periféricos".

Diego Cervera Gómez (Valencia).

"Pues mira, yo no confiaba en N64 por los escasos juegos que tiene. Pero después de ver la cinta, he cambiado de opinión radicalmente. Lo malo es que tengo que esperar a Marzo, y como a mi sólo me regalan consolas para Navidad, me tendría que esperar otro año, y no puedo aguantar otro año con mi Mega Drive. Desgraciadamente, voy a tener que comprarme una PlayStation estas Navidades, aunque bien pensado, no está nada mal una PlayStation."

Rosito Asesino (Madrid).

"El vídeo me ha parecido muy bien, pero si os digo la verdad yo prefiero juegos de la PlayStation como Tekken 2, F-1, Broken Sword, etc, A los nintenderos les habrá hecho mucha ilusión pero con el retraso va a perder un porcentaje muy alto".

Ice Cube (Tarragona).

"Oh!...el vídeo me ha impresionado, los gráficos de Mario 64 son impresionantes, esa sensación de tridimensionalidad, muchos!...bastantes! joder cuántos! movimientos del protagonista ...(lo que no destaca son los fondos...pero, es el primer juego). Yo había decidido comprarme la Saturn pero...joder!!!! viendo estos gráficos flipas por un tubo!!! N64 y Nintendo tienen a un nuevo comprador."

Buzz Lightyear (Desde el cuarto de Andy).

"Sencillamente, el mejor vídeo que habéis regalado. Ya hace unos cuantos meses me hice con una PlayStation, con la que alucino, pero aparecéis vosotros con un vídeo de Nintendo 64, lo pongo y cuando salen las imágenes de Super Mario 64, "flipé", me quedé absorto viendo esas imágenes, ese juego me impactó, parecían dibujos animados, ese vídeo me lo he visto ya cantidad de veces, después de eso mis esquemas cambiaron totalmente y pensé: esa consola tiene que ser mía."

The Boss: Pichuminos (Madrid).

"Una maravilla...y aunque parezca mentira nos habéis acabado de solucionar unas cuantas dudillas sobre esa consola de la nueva generación que algunos (yo incluido) nos pensamos comprar. Pero eso no es todo sino que en Mario 64 decís un par de truquillos (el cuadro, dónde está Yoshi, etc...) y poder ver en realidad la velocidad, los movimientos de los gráficos, el scroll, los pixel (no tengo ni idea de qué estoy diciendo, pero bueno)."

Que que nos ha parecido el vídeo.
Una auténtica maravilla, puesto que en ese fantástico vídeo podemos observar la maravilla de la megaultrasuper NINTENDO 64 y sus geniales y divertidos juegos, y aunque parezca mentira nos habéis acabado de solucionar unas dudillas sobre esa consola de la nueva generación que algunos (yo incluido) nos pensamos comprar.
Pero eso no es todo si no que en Mario 64 decís un par de truquillos (el cuadro, donde está yosi, etc...) y poder ver en realidad la velocidad, los movimientos de los gráficos, el Scroll los pixel (no tengo ni idea de que estoy diciendo, pero bueno).

Resumiendolo mucho es el mejor vídeo que habeis hecho (supongo) y el que mejor podrías haber dado.

Cristóbal "The Fly" Martín (La Coruña).

"A mí me ha convencido. Así de claro. Después de verlo he decidido esperar un poco más antes de adentrarme en la "nueva generación", ya que si he esperado todo este tiempo desde la aparición de Saturn y PSX, ¿qué más me da unos meses más? Una vez salga N64 y se sepa un poco más sobre su futuro será el momento de hacer una comparación en toda regla entre la "tres mosqueteras" y decidirse por una de ellas...Lo cierto es que sí, la N64 me ha encandilado, pero no me ha subido la fiebre como en su día hizo la SN".

A mí me ha convencido. Así de claro. Después de verlo he decidido esperar un poco más antes de adentrarme en la "nueva generación", ya que si he esperado todo este tiempo desde la aparición de Saturn y PSX, ¿ qué más da unos meses más ? Una vez salga N64 y se sepa un poco más sobre su futuro será el momento de hacer una comparación en toda regla entre las "tres mosqueteras" y decidirse por una de ellas.

La impresión que me ha causado el vídeo es parecida a la que experimenté cuando vi el primoque regalásteis de la SN (os leo desde el nº 1). Por aquel entonces yo tenía una M.S. y mi vecino de arriba fardaba con su M.D. y el John Madden. Los reportajes de los nºs previos ya me habían dejado impresionado acerca de la Super, pero fue cuando vi los juegos en movimiento, cuando escuché su sonido y cuando ví sus, de aquella, increíbles gráficos en el vídeo, cuando me subió la fiebre: dos días después había vendido la Master y el primer día de Junio de 1992 me gastaba 30.000 cucas en mi actual consola. Gran parte de la culpa la tuvo el fantástico vídeo de presentación en sociedad que regalásteis.

Con este vídeo la cosa fue algo diferente, quizá porque Marzo aún queda un poco lejos, quizá porque en 32 bits se han visto cosas realmente alucinantes y la dificultad para sorprendernos ha aumentado, quizá porque su futuro se desvela MUY lentamente, no lo sé. Lo cierto es que sí, la N64 me ha encandilado, pero no me ha subido la fiebre como en su día hizo la S.N.

Cristóbal "THE FLY" Martín FERROL (La Coruña)

Una auténtica **GOZADA**. El **MARIO 64** se sale de lo visto hasta ahora en consolas de 32 bits. Las animaciones del orondo fontanero son geniales, el entorno 3D, fantástico, la sensación de realidad es total, y no creo que haya nadie capaz de decir que se notan demasiado los polígonos. Y lo mejor es que tiene algo de lo que los vistosísimos juegos de SATURN y PSX carecen, la **DIVERSIÓN**. En una palabra: **FANTÁSTICO**. Pero no todo acaba aquí, porque el **WAVE RACE 64** es simplemente **IMPRESIONANTE**. Es original, divertido, rápido, y que decir de los gráficos y el sonido. También me llevé una grata sorpresa al comprobar que el **MARIO KART** es el de siempre, rápido, divertido, bonito...

Como veis, todo son elogios para la última maravilla de **NINTENDO**. Simplemente, no creo que nada ni nadie sea capaz de hacer sombra a la mejor máquina doméstica vista hasta el momento: **NINTENDO 64.**

Ernesto Carlos Hurtado (Málaga).

"Todo se resume en una sola palabra: Increíble. Este vídeo no sólo nos ha sorprendido a todos sino que demuestra la gran capacidad técnica que posee esta gran consola; y eso que según Shigeru Miyamoto, sólo se ha aprovechado el 60% de la máquina de Nintendo. Pero no todo son flores....Nos ponéis los dientes largos. Todavía nosotros no podemos jugar con esos juegos, y vosotros ya lo habéis hecho..."

Todo se resume en una sola palabra: Increíble.

Después de esperar casi o más de 2 años (ya he perdido la cuenta) estas imágenes nos han venido como anillo al dedo. Me explico.

Desde el ya pasado "Proyet Reallity" hasta "Ultra 64" todo ha sido una lluvia de fechas, datos técnicos y nombres rimbombantes que, la verdad, nos sonaba todo a chino.
Después vino el nombre de "Nintendo 64" y la cosa tomaba forma. Ya empezaban a aparecer imágenes de algunos juegos.
Pero, ahora, a menos de 4 meses ó 3, no sé; este video no solo nos ha sorprendido a todos sino que demuestra la gran capacidad técnica que posee esta gran consola; y eso que, según el propio Shigeru Miyamoto, solo se ha aprobechado el 60% de la máquina de Nintendo.

Pero no todo son flores, también este vídeo tiene una grandísima pega:
Yo tengo una Game Boy, una Super Nintendo, y espero, una Nintendo 64; y muy sinceramente, y creo que hablo por unos pocos:

NOS PONEIS LOS DIENTES LARGOS

Lo que quiero decir es que todo es muy bonito, increíble, jugable, esperado, genial, alucinante,....... Pero todavía nosotros no podemos jugar con esos juegos, y vosotros ya lo habeis hecho. Os tengo envidia; pero una envidia sana, porque sé que esto lo habéis hecho con muy buenas intenciones.
Por eso: MUCHISIMAS GRACIAS.

Se despide

Un lector asiduo (Madrid).

"Todos los vídeos que hacéis me parecen bastante malos, deberíais regalar más posters como hacíais antes en cambio ahora en el poster de Worldwide Soccer está bastante mal hecho porque son simplemente partes del juego pegadas. Bueno, más posters buenos y menos vídeos "cutres"."

UN LECTOR ASIDUO

Hola me gusta mucho vuestra revista ademas de de que es la mejor, es la mas amplia en informacion y sienpre haceis los mejores concursos

Todos los videos que haceis me parecen bastante malos deberiais regalar mas posters como haciais antes en cambio anora en el poster del worldwide soccer esta bastante mal hecho por que son simplemente partes del juego pegadas.
Bueno, mas posters buenos y menos videos "CUTRES".

Jorge Casanova (Zaragoza).

"Una auténtica gozada. El Mario 64 se sale de lo visto hasta ahora en consolas de 32 bit. Y lo mejor es que tiene algo que los vistosísimos juegos de Saturn y PSX carecen, la diversión. En una palabra: Fantástico. Simplemente, no creo que nada ni nadie sea capaz de hacer sombra a la mejor máquina doméstica vista hasta el momento: Nintendo 64."

Sra. Revista Hobby Consolas:
Voy a dejarme de desengaños y peloteos y voy a ir directamente al grano (y menudo grano):
Cuando fui por primera vez a los salones recreativos de prestigio, me encontré con un juego llamado VIRTUA FIGHTER que me dejó maravillado. Luego después leí en vuestra revista que se iba a sacar un soporte de 32-bit con CD-Rom que podía hacer que jugara al V.F. desde mi casa con la misma calidad de las recreativas. Era la SEGA SATURN y la quería a toda costa. Luego fue la SONY PSX y cambié de opinión con la Saturn y sólo quería PlayStation. Empecé a oír rumores de una nueva Nintendo de 64-bit, pero al oír que iba a ser de cartuchos (y "costarían" como los de NEO-GEO) y viendo el precio de las 32-bit (más de 60.000 pelas) pensé que sería un completo fracaso. Además, eso de los cartuchos sonaba ya mal cuando era la era del CD-Rom. Pero cuando vi ese vídeo, el péndulo se movió con más fuerza que nunca ¡Qué calidad, qué entornos 3D tan perfectos, qué texturas, qué...! Y solamente digo a aquellas personas que están dudando entre si comprarse una consola de nueva generación o una N-64 ¡Que se esperen! (Si quieren claro) Merece la pena viendo lo que hay.
Los únicos feos que hago son a Nintendo España por retrasar tanto esta consola tan alucinante, han "pringao" un poco.
P.D.: espero que la vez sublime del título "Qué os parece el vídeo" a "Qué os parece NINTENDO 64" sepáis disculparme y me publiquéis esta carta. Gracias.

¿Qué me ha parecido el vídeo de NINTENDO 64?

Es el vídeo con las imágenes más espectaculares que jamás haya visto y veré.
He visto como son los juegos de Sega Saturn,los de Playstation... pero nunca había visto como eran los de Nintendo 64,y gracias a vosotros he podido comprobar y confirmar que Nintendo 64 es la mejor consola de todo el universo.
Sega y Sony parecen dos simples principiantes ante la magnífica y veterana NINTENDO.
No es de extrañar que los japoneses hayan echo cola para conseguir la tan preciada Nintendo 64,yo también la haría y sería el primerito de la fila.
Sólo me queda decirles a Sega y a Sony que disfruten de los pocos meses de gloria que les quedan,porque el 1 de Marzo será el día de su juicio final...ja,ja,ja...

SAYONARA!

Shang Tsung (Lugo)

ULTIMATE: Espero con impaciencia el próximo vídeo de Nintendo 64, y haber si ampliáis la maravillosa sección de Otaku Manga.
¡Feliz Navidad y próspero año nuevo!
¡Larga vida al manga y a Nintendo!

J. María G.M.A. (Madrid).

"El principal factor por el que quería el vídeo era porque ante tanta espera de la llegada de N64 a España me estaba pensando en comprarme la PSX pero ya todo cambió. Cuando encendí el vídeo y vi unos paisajes tan bien hechos, un Mario que se mueve a la perfección, una música y un sonido aplastante empecé a babear por poseerla. El colmo fue cuando pude apreciar la calidad de los demás juegos, por eso quiero daros las gracias por haberme sacado de dudas, y me alegro de haber esperado".

Cuando el mes pasado vi que en el nº de Diciembre de Hobby Consolas iban a regalar el vídeo de N64 grabé [illegible] por fin [illegible] la imagen de la esperada N64.
El principal factor por el que quería el vídeo era porque ante tanta espera de la llegada de N64 a España me estaba pensando comprarme la PSX pero ya todo cambió. Cuando encendí el vídeo y vi unos paisajes tan bien hechos, un Mario que se mueve a la perfección, una música y un sonido aplastante empecé a babear por poseerla. El colmo fue cuando pude apreciar la calidad de todos los demás juegos, por eso quiero daros las gracias por haberme sacado de dudas, y me alegro de haber esperado, porque el 1 DE MARZO DE 1997 yo y muchos otros [illegible] disfrutando con la N-64

Jose Luis Fernández Corpa (Madrid).

"...Pero cuando vi ese vídeo...el péndulo se movió con más fuerza que nunca ¡Qué calidad, qué entornos 3-D tan perfectos, qué texturas, qué...! Y solamente digo a aquellas personas que estén dudando entre si comprarse una consola de nueva generación o una N64 ¡Qué se esperen! (Si quieren claro). Merece la pena viendo lo que hay.

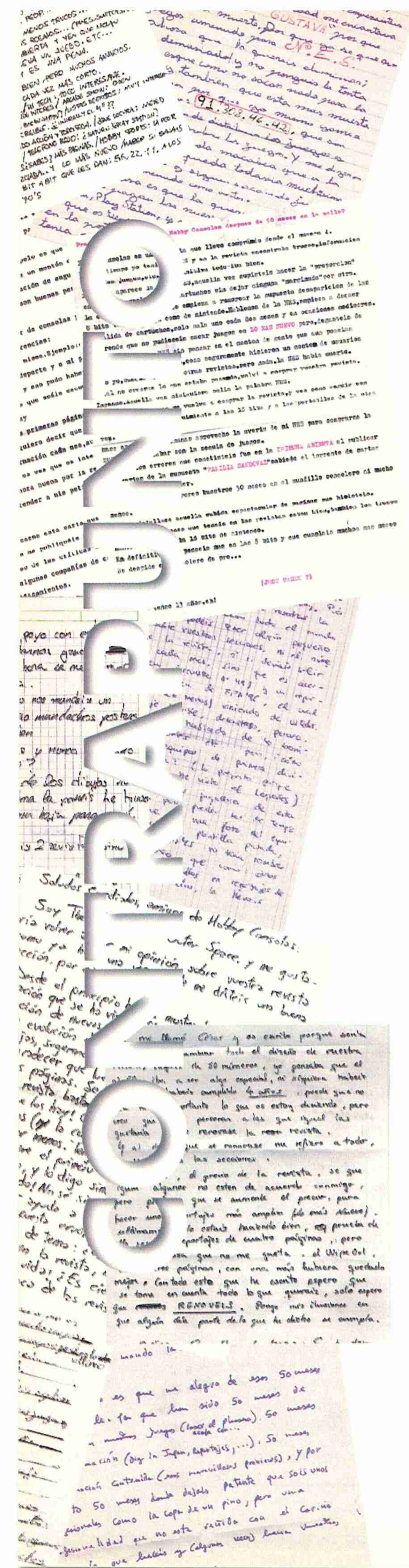
Los únicos feos que hago son a Nintendo España por retrasar tanto esta consola tan alucinante, han "pringao" un poco.

Shang Tsung (Lugo).

"Es el vídeo con las imágenes más espectaculares que jamás haya visto y veré. He visto cómo son los juegos de SegaSaturn, los de PlayStation...pero nunca había visto cómo eran los de Nintendo 64, y gracias a vosotros he podido comprobar y confirmar que Nintendo 64 es la mejor consola de todo el Universo.

Sólo me queda decirles a Sega y Sony que disfruten de los pocos meses de gloria que les quedan, porque el 1 de Marzo será el día de su juicio final...ja,ja,ja..."

Ahora que llega el momento de escribir la carta a los Reyes. Magos... ¿Qué le pediríais al sector de los videojuegos para el año 97? Enviad vuestras cartas a:
Hobby Press. Hobby Consolas.
C/ De los ciruelos Nº4.
28700 San Sebastián de los Reyes. (Madrid).
TRIBUNA ABIERTA



Ya basta de hablar del manga
DE SARA HARDING.

¡Bueno, ya está bien, me tenéis hasta las mismísimas narices! Está claro que aquí nadie hace caso a la principal interesada en estos asuntos (es decir, la revista). Hace unos meses HC pidió que dejasen en paz el asunto del reportaje de los mangas eróticos. Y a hora veo a dos que vuelven a la carga con lo mismo.

Esto está más pasado que una sopa rancia. No es por nada pero, ¿por qué no nos dejáis en paz ya, demonios? Son Gokuh 64 y Chica Furiosa, dejaos de tanta estupidez que lo del manga, pasó hace ya bastante y casi lo teníamos olvidado.

En cuanto al Hobby Consolero Mai, hace tiempo que no veo un tipo como él con la cabeza sobre los hombros. Como él bien dice, toda consola tiene juegos buenos y malos. Yo tengo una MD pero he jugado varias veces con una SNES y la verdad es que las dos me parecen igual de buenas en prestaciones. Lo que importa son los juegos y ahí sobre gustos no hay nada escrito.

No hago alusión al tipo que lo escribió pero "que Sega y Sony se copian de Nintendo..." Bueno, eso no lo tengo yo tan claro. Si me dices de dónde han copiado el mando de «Nights» puede que retire esto, pero por ahora "mentira cochina". Vale, tu Mario no es cuadriculado pero últimamente «Virtua Fighter» ha mejorado mucho en gráficos. En cuanto a lo de pasar por el oculista, por si me lo repites, tengo ya hora ¡¡el 10 de Marzo!!

P.D.: Chicos de HC, mi sugerencia a posibles guías de juego es que la hagáis de «Story of Thor» o de su versión en Saturn.

A favor de todas las consolas
DE EL PEZ DEL VIENTO.

Llevo comprando la revista desde las Olimpiadas de Barcelona y todo este tiempo me he reído mucho con todo, pero ya estoy harto de los Nintenderos, los Segaadictos y demás elementos.

A ver si me expreso claro y bien: Tengo una GB, una SNES y una Saturn. Me gustan todas y no tengo dinero para otras dos, sino me compraría sin dudarlo una PSX. Yo adoro los videojuegos no las consolas ni las marcas. Estoy deseando salir de trabajar para echar unas partiditas. Me da igual coger el «Sega Rally» que el «Monster Max». A Nintendo se le pueden poner muchas pegas, pero lo que más me fastidia es que se metan con Mario. Los mejores momentos de mi larga experiencia lúdica (tengo 21 años y llevo desde los 7) los he vivido con Mario. Me podría tirar días enteros jugando con él en mi jubilada NES (de hecho ya me los he tirado) pero no he podido jugar más de 2 ó 3 horas con «Rayman» por ejemplo. Y es que Mario es mucho Mario. Yo entiendo que nunca hayas podido disfrutar de sus aventuras, pero el 100% de los que lo han hecho seguro que saben a lo que me refiero y saben que tengo razón. El videojuego se está convirtiendo en cultura por eso la gente que critica a Mario o a Sonic o a PSX (da igual) es gente inculta y descerebrada. Las consolas están para disfrutarlas y si tu primo tiene una Saturn y tú una PSX pues mejor, no le digas que se compre una PSX ya que de la otra forma disfrutarás el doble. Lo que quiero decir es que cuantas más consolas y videojuegos puedas tener a tu alcance, mejor, y si no tienes money, con una GB puedes ser el tío más feliz del mundo siempre que no te venga el tontolaba de siempre a decirte que si Sony, que si los bits...

Cuantas más consolas y videojuegos puedas tener a tu alcance, mejor, y si no tienes money, con una Game Boy puedes ser el tío más feliz del mundo.

El Pez del Viento

Sorprendido con «Mario 64»
DE RICARDO ANTEQUERA MUROS.

Para empezar quiero decir que soy de toda la vida de Nintendo y sorprendentemente para vosotros (los lectores de esta sección) comprobaréis que no me meteré con nadie a excepción de los que han llamado a Mario de una manera que no voy a repetir. Nada más decirle que se siente y medite como yo he hecho con sus afirmaciones.

Voy a empezar con Sega que la muy "pobre" al sacar la Saturn no ha hecho mal.
Si alguien se compra esta consola es imposible que quede decepcionado (nadie en su sano juicio) pero, como alguien dijo antes, si se le busca en el pasado se le pueden encontrar cosas sucias como por ejemplo el Mega CD y la 32 X ya que no es

Si alguien compra una Saturn es imposible que quede decepcionado. Pero si se le busca en el pasado a Sega, se pueden encontrar cosas sucias.

Ricardo Antequera

normal darles una patada en el culo y echarlas de la casa Sega.

La Playstation es una consola que no he podido ver muy bien, casi sólo en los Centros Mail, pero está a la altura de la Saturn. Jugué a la recreativa de «Tekken 2» (¡qué pasada!) y sin nombrar otros juegos («Destruction Derby 2» es mi favorito) me pareció alucinante. Lo único que le falla es que algunos piensan que su poca experiencia le hará perder en esta competición. Yo creo que no. Con respecto a la N64, el 26 de noviembre estaba pensando seriamente comprarme la Playstation pero como un rayo de luz cayó del cielo la nueva HC. Después de leermela a conciencia me puse el vídeo de Mario (estaréis conmigo en que es mejor comprobar la calidad de un juego en imágenes en movimiento que en la revista). Pues bien, Mario no resultó como yo esperaba ¡¡ERA MEJOR!!. Un juego muy rápido, unos gráficos muy, muy limpios a rebosar de polígonos y más original que cualquier otro Mario. Es tan bueno que espero cerrar las bocas de todos los criticones.

Los juegos idénticos de SN y MD.

DE F-1 EXPERT.

Yo he escrito a esta sección por primera vez para avisar a todos los usuarios de SN y MD.

Los juegos de SN que son idénticos a los de MD (véase «I.S.S.D») cuestan más dinero porque son más grandes y al ser más grandes necesitan más memoria y resultan menos rentables. He aquí algunos ejemplos: «Worms»- SN: 11.990, MD: 9.990. «Toy Story»- SN: 12.990, MD:9.990. «I.S.S.D.»- SN:10.990, MD:7.490. Estos juegos son idénticos y los de SNES son más caros, por eso comprenderéis ahora que los juegos de MD no es que sean mejores, sino que son más rentables.

Mario da pena. Es cutrefacto y sarnoso. Me imagino que tendrá la rabia y un montón de enfermedades. Nintendo es una ful, penosa como su mascota.

Bengi Prais

El defensor de Sonic

DE BENGI PRAIS A LOS QUE INSULTAN A SONIC, EN ESPECIAL A SUB ZERO.

Sois tontos, tontos a rabiar. No hay retrasado que os supere. Sois colosales, os tenían que llevar a un circo, en especial a Subzero. ¿Cómo te atreves a decir que Sonic es un Puerco Amorfo? Mario es un cabezón, una especie de seboso mimoso andante con un mostacho vomitivo. Es un baboso. Sonic como vosotros decís será muy moñoso y todo eso pero a Mario no le supera ni su seta parlante ni su especie de hermano tontito. El y toda su familia huelen mal, a caca de la vaca.

Apuesto a que a Mario le pegaban en casa y por eso se le ha quedado esa cara.

Mario da pena. Es cutrefacto y sarnoso. Me imagino que tendrá la rabia y un pegotón de enfermedades. Nintendo es una ful, penosa como su mascota. ¡Todos contra Nintendo! ¡Viva Sega!

Los juegos de Mega Drive no es que sean mejores que los de Super Nintendo, es que son más rentables.

F-1 Expert

¿Críticas a Sony?

DE ROSITO ASESINO A LOS INUTILES.

A El Dorado: Antes de escribir una carta esta sección deberías pensar. Si de verdad te gustan las consolas como dices, deberías saber que van a salir unas maravillas llamadas «Tekken 3» y «Toshinden 3» que serán el doble de buenos que ese «Virtua Fighter 3». Ya verás quien contraresta a quien.

A B. Peris: Para que te enteres listillo, la PSX está dejando en ridículo a la Saturn. ATENCION Hobby Lectores, cada mes escribid al señor Peras quien es el mejor: MD o SNES, PSX o Saturn, GB o GG. Te hartarás de cartas Peris y por último te diré que en las tiendas como Mail no van a convencerte de comprar algo malo sino lo bueno como es el caso de PSX.

A Link y Chrono: Con estas palabras no quiero criticaros sino advertiros, os voy a repetir lo que dijo El Dorado. N64 no triunfará en Europa por una simple razón: el 40% de los niños de Europa poseen una 32 bits + el 40% que no poseen consola ni poseerán = 80%. Lo que queda, el 20% son los que tendrán una N64.

Nintendo: una compañía inteligente

DE RAISTLIN MAJERE A B. PERIS.

El otro día leyendo la sección del Contrapunto pude leer cómo un tal B. Peris, sin recapacitar en lo que escribía, llevaba a cabo una crítica total contra Nintendo que no tenía ni pies ni cabeza. Respecto a lo que decía de los juegos de MD y SNES, hay muchos juegos de esta última que superan a los de MD como la saga «DKC» pero también hay muy buenos juegos como el «Sonic 3D» exclusivos de Sega.

En temas de lucha mejor ni hablar. Es cierto que juegos como «Eternal Champions» son fantásticos pero la verdad me quedo con el «Killer Instinct». A pesar de todo esto que he dicho, yo he podido disfrutar con muchos juegos de MD.

Respecto al tema de N64 y Saturn si lo único que has oído son los datos que nos han aportado los amigos de HC, es mejor que te des con un canto en los dientes porque si no sabes de electrónica y no has visto la N64 no puedes opinar. Por último, y referente al tema Virtual Boy, puede que este aparato haya sido un fracaso, pero por lo menos Nintendo es una compañía inteligente y no ha cometido la capullada de tropezar dos veces en la misma piedra. En cuanto al Super Game Boy lo considero una gran idea y no como las paridas esas que hace Sega como el Activator aquel por el que te daban un sablazo de 20.000 pelas.

También quiero felicitar al Consolero Mai por mandar una de las pocas cartas sinceras de esta sección.

Harto de "estrechos"

DE LUCAS GRIJANDER A TODOS LOS ESTRECHOS.

Ya estoy harto de que el personal "estrecho" se meta con la sección erótica de Otaku Manga. Si os gusta el Manga tanto, compraos los cómics de "El Dr. Slump" seguro que en ese tipo de cómics falta esa guindilla tan excitante llamada erotismo. Me he tenido que contener mucho, mucho, mucho tiempo leyendo las increíbles sandeces que cuentan los lectores. Estoy seguro que cada mes os compráis HC y vais corriendo a la sección Otaku Manga (u otras secciones que consideréis rivales a vuestros gustos) y el mes siguiente a criticarlas a conciencia sin importaros lo que piense la demás gente. Yo por ejemplo me pirro por los buenos juegos, sean de la consola o compañía que sean. Regresando a la sección Manga, cuando leí la carta de Chica Furiosa se me saltaron las lágrimas de risa (de verdad me alegraste el día) si seguís dando vueltas al mismo tema acabaréis con menos futuro que un huevo Kinder sin sorpresa.

¡¡Exclusiva!!

Lara nos cuenta cómo resolvió su aventura

TOMB RAIDER



Antes de acompañar a Lara en su aventura, queremos repasar unos cuantos principios básicos para asegurarnos de que conocéis perfectamente todas las habilidades de nuestra heroína.

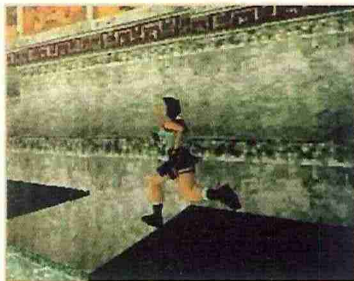
En principio tenemos que decir que, como sabéis, Lara es una chica muy dinámica y que su afán es recorrer todos los escenarios corriendo. Pero suponemos que habréis descubierto ya la importancia que tiene en muchas ocasiones frenar su ímpetu y hacerla andar. Pulsando el botón del pad puesto a tal efecto conseguiréis no sólo que Lara camine despacio, sino que este movimiento os resultará imprescindible para pegaros al máximo a los bordes de las plataformas, de tal manera que nunca se caerá y conseguiréis al mismo tiempo colocaros en la situación óptima para efectuar vuestros saltos.

Dominar los saltos resulta imprescindible para llevar esta aventura a buen fin. Para las distancias cortas no suele haber problemas, pero para las grandes distancias debéis situaros justo en el borde de la plataforma y dar un pequeño salto hacia atrás (pulsando el botón de "abajo" del cursor). Posteriormente, avanzando hacia adelante y pulsando rápidamente el botón de salto, conseguiréis efectuar vuestros mejores saltos. No olvidéis que en ocasiones tendréis que, justo cuando estéis cayendo, pulsar el botón de "acción" para agarraros y subir posteriormente a la plataforma. Al principio resulta un poco complicado, pero una vez que dominéis esta técnica el juego os resultará mucho más sencillo.

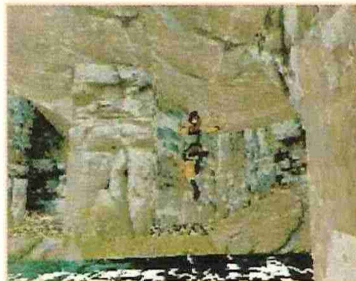
También saltando podréis esquivar el ataque de algunos animales, aunque lo mejor para evitar estos peligros es utilizar el botón que te hace rodar por el suelo y disparar simultáneamente.

Otro detalle importante es que en algunas ocasiones tendremos que dar saltos que producen un "rebote", impulso que deberemos aprovechar para efectuar rápidamente un salto lateral que nos permitirá llegar a lugares aparentemente inaccesibles. Bueno, una vez aclarados estos movimientos básicos, vamos a hacer un repaso a otras habilidades de nuestra amiga para pasar después a hacer un recorrido por todos los escenarios del juego. Esperamos que los consejos de Lara os resulten de suma utilidad. ¡Suerte!

TODO LO QUE ESTA INTRÉPIDA CHICA SABE HACER



Saltos cortos: Para realizarlos, simplemente debes pulsar el botón de "saltar" y mover el mando direccional hacia adelante. Si no te fías de la distancia, coge carrerilla. Por si acaso.



Saltos largos: Algunos saltos te costarán varios intentos (y alguna que otra vida). La manera de ejecutarlos te la hemos contado en el texto general de este reportaje. Léela con atención.



Desplazar bloques: Cuando veas un cuadrado en la pared que tiene algún tipo de asa, pégate a él. Pulsa "acción" + "arriba" y lo empujarás, y "acción" + "abajo" y lo traerás hacia ti.



Trepar: Debes saber que al pulsar el botón de "acción" y el mando direccional hacia arriba, Lara se agarrará sin ningún problema a los altos accesibles. No es necesario que pulses el botón de "salto"



Armas: Al principio Lara dispone de un par de pistolas, pero podrá recoger armas más eficaces que se encuentran escondidas. Para estas otras armas será necesario recoger toda la munición posible.



Rodar: Con este movimiento podrás esquivar el ataque de algunos animales. Sin embargo, siempre que tengas ocasión, dispáralos desde lugares altos a los que no puedan acceder. Lento pero seguro.



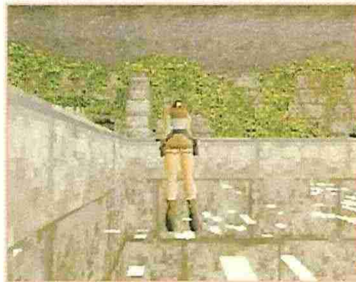
Coger objetos: Los hay de estos tipos: botiquines, armas, munición, llaves y algunos objetos para abrir puertas o accionar mecanismos. Para cogerlos, colócate justo sobre ellos y pulsa "acción".



Travesía: Lara puede colgarse de grietas que hay en algunas paredes y avanzar hacia izquierda y derecha. Esta es la única manera de acceder a algunos rincones tan escondidos como las propias grietas.



Bucear: Cuando estés buceando no debes perder ni un segundo, pues el aire se va consumiendo a toda velocidad. Pulsa el botón de "saltar" para bucear más rápidamente.



Salir del agua: es una técnica que deberás dominar, pues a veces serás perseguido por ratas o cocodrilos. Bucea hasta la pared, sube hacia arriba y pulsa "acción". Si te quedas corto y tienes que nadar... malo.



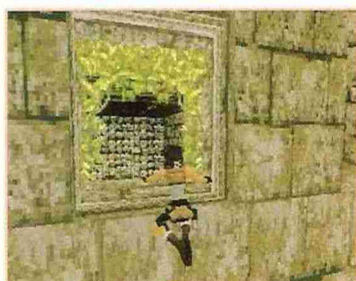
Palancas bajo el agua: Cuando tengas que bajar una palanca sumergida, sitúate justo enfrente de ella y pulsa el botón de "acción". Casi nunca verás qué compuerta abre, pero seguro que abre alguna.



Tirarte de cabeza: Puedes tirarte de cabeza al agua corriendo hacia ella y saltando con el mando direccional pulsado hacia arriba. No sirve de nada, pero queda muy bonito.



Rebotar: Cuando saltes hacia una rampa, Lara rebotará y saldrá despedida. En ocasiones deberás aprovechar este impulso y saltar hacia un lado para llegar a lugares poco accesibles.



Agarrarse: Para bajarte de algunas plataformas altas sin sufrir daño, anda justo hasta el borde, date la vuelta y salta hacia atrás. Pulsa rápidamente el botón de "acción" y Lara se quedará colgada.



Mirar hacia arriba: cuando te sientas perdido y no sepas qué hacer, mira hacia arriba por todo el escenario. En ocasiones descubrirás que las salidas se encuentran en el techo.



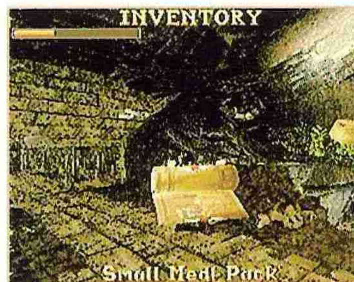
Mirar hacia abajo: esta opción te servirá tanto para ver los objetos que hay en el suelo y colocarte exactamente sobre ellos, como para calcular la altura a la que te encuentras.



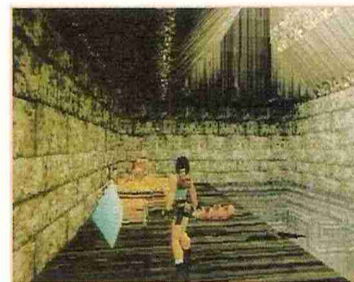
Accionar palancas: las palancas siempre abren una puerta o una trampilla y, a veces, una escena te mostrará qué se ha abierto. Una pista: siempre están subidas y cuando las accionas se quedan abajo.



Puertas con llave: algunas puertas se abren mediante palancas o interruptores, pero otras necesitan una llave en concreto. Si lmetes una y Lara te dice que no, ya puedes ir a buscar otra.



Botiquines: recuperan tu energía. Un truco: si te están atacando y ves cómo baja irremediablemente tu barra de energía, pausa el juego y coge un botiquín. Podrás seguir con todas tus fuerzas.



Cristales mágicos: Estos rombos sirven para salvar la partida. Generalmente conviene utilizarlos nada más verlos, (escasean), pero a veces merece la pena avanzar un poco más y salvar después.

Al entrar en aquella inmensa cueva, las puertas se cerraron tras de mí con un gran estruendo. Me encontré en un mundo de luces y sombras, una zona de riscos, grutas y rocas cubiertas parcialmente por nieve.

Avancé deprisa, siguiendo las huellas que unos lobos habían dejado en la nieve y, prácticamente sin darme cuenta, me vi metida en una peligrosa trampa donde las paredes parecían escupir dardos. Comprendí que aquello sólo era una advertencia: a partir de entonces tendría más cuidado.

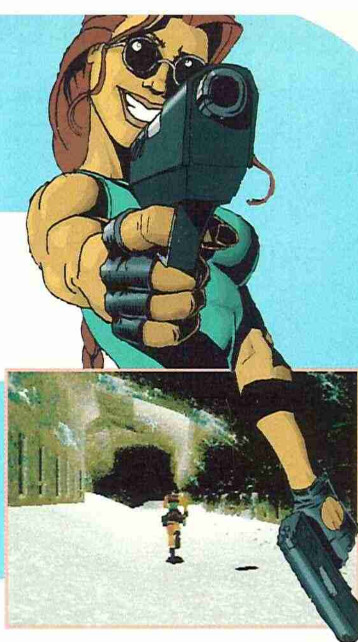
Dejé atrás las rocas blancas y busqué en la cueva que se abría ante mí. Encontré una pequeña brecha en la pared izquierda donde se escondía un botiquín. Lo guardé en mi mochila, volví atrás y escalé la pared. Giré a la izquierda y en lo alto de un muro con nieve pude ver un entrante. Recogí el botiquín que allí se encontraba, (intuía que este tipo de ayuda me sería muy útil más adelante), y retomé mi camino hasta un lugar donde la nieve daba paso a verde musgo y largas enredaderas.

Continué hasta una gran sala en la que había dos puentes de madera. Pasé de un lado a otro y desde arriba disparé a unos lobos que esperaban mi caída. Entré en otra estancia y vi girar un Cristal Mágico al otro lado de un foso. Antes de saltar preferí mirar hacia abajo y disparé a un oso que se encontraba en el fondo del pozo, así pude bajar sin ningún peligro. Continué hasta pisar una baldosa que accionaba el mecanismo de apertura de un portón perfectamente camuflado. Volvía a estar en la sala de los puentes, pero esta vez abajo. Subí para recoger el Cristal Mágico.

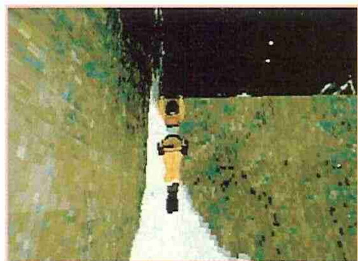
Antes de bajar por unas escaleras que había al fondo localicé, entre las viejas y desgastadas columnas, un botiquín. Al bajar, después de ser atacada inesperadamente por dos lobos, vi un pequeño saliente escondido entre las enredaderas de una pared y dentro descubrí un botiquín completo. Al ir a accionar la palanca, encontré otro botiquín casi debajo de las escaleras. Después de guardarlo, como siempre, en mi mochila, pulsé el interruptor y tuve que correr mucho para entrar por la puerta que se abría pero que se cerraba rápidamente.

Subí unas escaleras hasta una habitación con unas baldosas que parecían quebradizas y, sin dame cuenta, caí en un lugar que más bien parecía el falso cauce de un río. Mirando desde arriba vi una enorme puerta cerrada, así que busqué el interruptor que la abriera, lo activé y, no sin cierto reparo, me deslicé por un lateral de aquella vaguada.

Salí por la puerta a toda prisa...



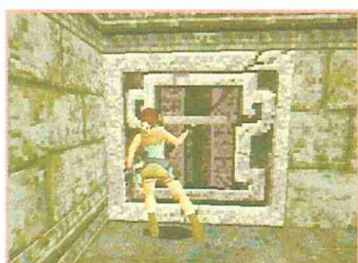




Para entrar en la primera sala secreta que encontré, me subí a la piedra que había justo en frente de la gruta y, al tiempo que me deslizaba, salté intentando agarrarme al saliente de la cueva.



Encontré una segunda sala secreta muy cerca de la otra. Decidí subir colocándome en un montículo de nieve que había a la izquierda y probé a agarrarme sin necesidad de saltar. ¡Bingo!, encontré otro botiquín.



Al ir por los puentes pude evitar el ataque de los lobos e incluso acabar con ellos desde lo alto sin peligro para mi integridad física.

En este escenario comprobé que todas las palancas abrían alguna puerta. El misterio estaba en desvelar dónde se encontraba la puerta abierta.

Tras aquellas enormes puertas, encontré un mundo de largos pasillos, zonas sumergidas y claros indicios de una antigua civilización. Inspeccioné la nueva zona pasando por pasadizos, rincones oscuros y peligros en cada esquina.

Encontré una puerta cerrada con llave y una gran habitación con una piscina en el centro. Buceé hasta una gran sala sumergida con columnas decoradas y encontré una palanca que abrió la trampilla superior justo a tiempo para no ahogarme.

Exactamente en la esquina contraria encontré otro mecanismo que abría un portón en una sala secreta. Allí recogí otro botiquín y un cargador para una Magnum. Aún no tenía esa pistola, pero guardé las balas por si acaso.

Volví a la habitación de la piscina para pulsar el interruptor que ya había visto. Avancé hasta que caí al pisar unas baldosas medio rotas. Después de pensar qué podía hacer, me di cuenta de que uno de los bloques de la pared se podía mover. Lo utilicé primero para subirme y acceder al saliente que no había podido visitar antes y luego tiré de él en dirección contraria, hasta que llegué a otra sala. En estetétrico lugar encontré una Llave Plateada y un Idolo de Oro. Sobre uno de los techos de aquella estancia se encontraban, ocultos, un Cristal Mágico y otro botiquín. Los cogí.

Salí rápido y me dirigí a abrir, con ayuda de la Llave Plateada, la puerta que ya tenía localizada. Encontré un gran templo con tres puertas y entré por la única que estaba abierta. Accedí a una habitación con plataformas. Salté (siempre procurando tomar el ángulo preciso) hasta que llegué a activar el interruptor que abría otra entrada al templo. Bajé rápido y, al entrar por la segunda puerta, vi de nuevo plataformas, pero esta vez algo más complicadas. Cuando intentaba acercarme a la primera, el suelo se vino abajo a mis pies y caí al agua. Salí a la superficie y tuve que tomar impulso en el poco espacio que me quedaba para dar un gran salto y agarrarme. Una vez arriba pulsé el interruptor, recogí otro Cristal Mágico y entré por la tercera puerta que se abrió. Tuve que esquivar una peligrosa trampa hecha a base de guadañas. Activé el interruptor, caí al agua y, desconcertada por lo ocurrido, buceé entrando en un pequeño túnel de la pared. Bajé una palanca y, desde lo alto, vi cómo en la sala contigua se abría una de las dos puertas que necesitaba para salir. Salté a la piscina y apareció un gran oso pardo que maté con mucha dificultad.

Comprobé que el Idolo de Oro que guardaba desde hacía rato en mi mochila encajaba perfectamente en el hueco de la puerta, así que lo coloqué y el portón se abrió inmediatamente. Antes de entrar encontré un mecanismo para desactivar la trampa de las guadañas y una habitación secreta. Después me tomé un respiro.



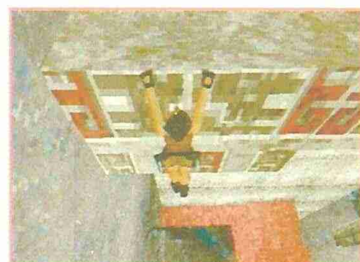
Al intentar entrar por una de las puertas de enfrente de la piscina, (la derecha), fui atacado por un gran oso pardo que salió enfurecido por la otra puerta. Cuando lo derribé encontré en la parte superior de aquella especie de cuadra un botiquín.



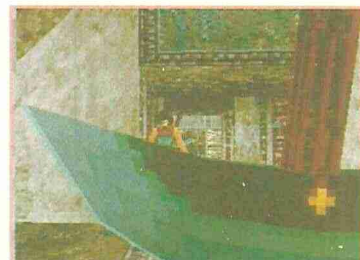
Para abrir la trampilla superior que había dentro del agua, y la otra que encontré más allá, agarré la palanca y tiré fuertemente de ella.



Para llegar a la sala secreta que acababa de abrir bajo el agua, tomé, buceando, el camino de la izquierda desde la sala de la piscina y recogí un botiquín y un cargador para una Magnum.



Para bajar rápido sin hacerme daño al caer tuve que descolgarme, (poniéndome primero de espaldas), de pared en pared. Por cierto, por el camino encontré unas balas para escopeta y un útil botiquín.



Esquivar aquellas afiladas cuchillas no me resultó fácil. Tuve que ir muy despacio, andando hasta el borde de la pared y luego correr un poco antes de que la cuchilla volviera a bajar. ¡Menos mal que sólo había tres!

Al salir del túnel me rodeaba un mundo de corrientes de agua y cascadas. Mi intuición me llevó a saltar al otro lado del río que transcurría ante mí, lo cual hice desde un hueco que encontré nada más salir a mi izquierda. Tras varios saltos muy difíciles (en alguna ocasión caí y fui arrastrada por la corriente hasta una catarata), cerca del nacimiento de este río vi una antigua maquinaria a la que la faltaban tres piezas. También en la margen izquierda del cauce vacío del río encontré la que sería mi primera gran arma: una escopeta.

Supuse que debía encontrar las piezas de la maquinaria, así que retrocedí dejándome caer en la corriente del río para ser arrastrado hasta la cascada. Salí del agua y, tras eliminar a un par de lobos, escalé una pared de rocas blancas. Llegué a ver un gran valle verde, con matorrales, árboles y...¡velocirraptores! Avancé con mucho cuidado (y el miedo normal de una persona que acaba de ser atacada por dos saurios carnívoros) y de pronto salió... ¡¡un enorme Tiranosaurio Rex!!

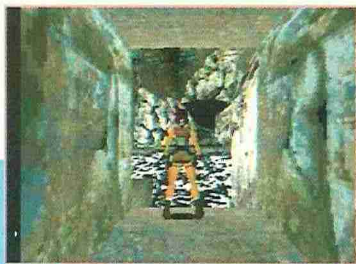
Antes de que me atacara conseguí huir y entrar por una cueva que encontré a la derecha de un puente derruido y llegué hasta una gruta alta desde la que, fuera del alcance del gigante depredador, lo abatí a tiros.

En una cueva de la zona encontré la primera de las piezas que buscaba. En lo alto de la doble cascada, y también a la derecha de esta, encontré municiones. En lo profundo del valle hallé un templo; cogí la segunda pieza que necesitaba (que estaba escondida en el agua) y un Cristal Mágico.

En el techo del templo recogí un botiquín completo, un cargador para la Uzi y unas balas para escopeta. A la derecha pude ver una cueva incrustada en la roca, entré y vi otro Cristal Mágico. Lo tomé y decidí darme un respiro (después de una siesta lo tendría todo más claro).

Al volver a la acción, aunque suponía que encontraría otra pieza al otro lado del puente, miré primero en el agua del templo y volví a encontrar otra pieza exactamente en el mismo sitio donde había encontrado la anterior. Ya tenía las tres que necesitaba y regresé hacia la máquina.

Llegué a la altura de un puente de madera que colgaba sobre el río. Antes de pasar cogí el Cristal Mágico. Coloqué las tres piezas y activé el mecanismo. Un portón dorado enorme cerró el paso al agua justo a mi izquierda. En las cataratas encontré un botiquín que guardé en la mochila. Buceé hasta una sala escondida y recogí los objetos que encontré allí. Después corrí por el cauce del río, ahora vacío, hasta dejarme caer por el hueco que antes había sido una cascada. Caí al agua y me di cuenta que justo al final del cañón que había formado la catarata había un pasadizo. Entré hasta el final y una gran puerta se abrió... ¡Por fin abandonaba aquél extraño lugar!



Cuando vi el río comprendí que me costaría saltar al otro lado. Me acerqué lo máximo hasta el borde de la roca, giré un poco hacia mi izquierda, y retrocedí con un pequeño salto hacia atrás. Tomé carrerilla y... salté. Llegué al otro extremo del río por los pelos. Pero aún me quedaban más saltos...



Después de coger el Cristal Mágico, volví a mirar en el agua del templo y encontré otra pieza en el mismo lugar. Ya tenía las tres que necesitaba y, aunque sabía que encontraría otra pieza saltando al otro extremo del puente derruido, decidí que era el momento regresar a la máquina.



Desde lo alto de aquella cueva, el Tiranosaurio no podía agarrarme. Disparé lo más rápido que pude hasta que conseguí acabar con él. Tardé un tiempo, pero el sistema resultó muy eficaz.



Para subir al techo del templo primero me agarré a la roca que encontré justo en frente de un tronco en el suelo. Desde aquí salté para agarrarme a la roca que tenía a mi izquierda. Después tuve que tomar el ángulo perfecto (calculando a ojo dónde iba a caer) y saltar sin más. Para el tercer salto hice lo mismo pero tomando impulso. Desde aquí no resultó difícil llegar al tejado.



Siguiendo el camino que me marcaba la gruta que se abría bajo el agua al lado de la puerta dorada, llegué a una habitación secreta y recogí el botiquín y las municiones que allí encontré. Luego salí por la puerta de esta habitación llegando al cauce vacío del río.

Después de dejar atrás el valle de los dinosaurios, me vi en en un lugar completamente distinto a los que había visitado hasta ahora. Ya no encontré pilares de rocas, ni pantas, ni musgo, tan sólo habitaciones perfectamente adornadas con extrañas pinturas.

Me encontré en una sala con varias salidas. Una de ella estaba cerrada con tres verjas... Imposible pasar, de momento. Vi un pasillo y me dirigí hacia él. De pronto, una gran roca redonda se avalanzó hacia mí. Tuve que girarme y correr como loca.

Una vez solventada la situación vi una palanca en la pared y la pulsé... dos terribles velocirraptores aparecieron en escena. Los eliminé fácilmente con ayuda de mi nueva arma.

Entré por la puerta que acababa de abrir hasta una sala con tres pasillos y un Cristal Mágico en el centro. Antes de cogerlo exploré la zona. Cada uno de los pasillos escondía un mecanismo para abrir las tres rejas que me cerraban el paso en la sala del principio. Encontré fácilmente dos interruptores que me abrieron dos puertas (y, de paso, varias trampas). Pero, sin duda, lo que más me costó fue averiguar lo que debía hacer en una sala marcada con el bello grabado de un pájaro y en la que había dos grandes bloques que no podía mover por mí misma. Puse a prueba mi inteligencia: vi que las palancas que se encontraban por los alrededores movían esos bloques, por lo que deducí que lo que debía hacer era colocarlos de tal manera que pudiera saltar a un hueco que había a varios metros del suelo y debajo del cual se encontraban unos peligrosos pinchos.

Después de efectuar varias combinaciones, conseguí llegar donde quería y abrir la tercera verja. Volví rápidamente a la habitación del principio y cogí, ahora sí, el Cristal Mágico.

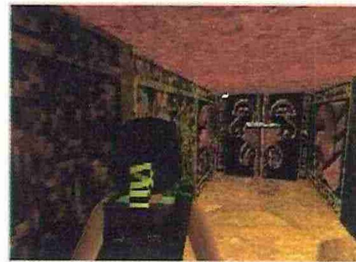
Poco después me encontré en una larga habitación de cuyas paredes salían dardos. Me paré en el primer peldaño de una escalera que había al final e intenté subir por la pared en la que estaba el último cañón. Al subir se abrió una puerta secreta. Después de recoger munición para la escopeta y un cargador para Magnum, salí y subí hasta lo que parecía un Salón del Trono. Dos momias custodiaban los restos del rey y en el centro de la sala, sobre un pedestal, vi el Scion que iba buscando. Disparé a la momia que me atacó y cogí el Scion. De pronto, todo el edificio se vino abajo. Corrí sin detenerme hasta el túnel que antes me dio paso a este impresionante templo. Cogí el Cristal mágico que vi. Me tiré al agua y me di cuenta de que el temblor también había afectado a las rocas: encontré, en una brecha en las paredes del lago, un cargador de Magnum y un botiquín completo.

Sumergida en las azules aguas noté que alguien me disparaba. Salí y vi a un hombre. Tras un largo tiroteo, conseguí desarmarle. Le interrogué y me dijo su nombre: Larson.

Pero esto ya es otra historia...



Cuando vi aquella enorme roca que rodaba directamente hacia mí, me giré y corrí cuanto pude. Una vez que me aparté de su camino no pude evitar recordar la escena de una de esas estúpidas películas de aventuras...



Tras mover dos bloques, encontré un interruptor y, como el suelo parecía quebradizo, crucé corriendo por lo que pudiera pasar. Tras de mí las baldosas se vinieron abajo y pude ver en el fondo una bonita colección de pinchos esperando mi caída.



En la sala de los dos grandes bloques tuve que pensar mucho lo que debía hacer. No activé el primer interruptor que me encontré al llegar. Después de muchas subidas y bajadas encontré otro que movía el segundo bloque de la sala central. Volví atrás para mover el primero. Con los bloques en esa posición ya podía saltar evitando las cuchillas del suelo. Los dos primeros saltos fueron sencillos, pero para el tercero miré varias veces y sólo cuando lo tuve todo muy claro, salté.



La sala del suelo mortal, escondía un secreto. Me descolgué de una losa y, sin soltarme, me moví hacia la derecha, agarrándome a otra en mal estado, y me dejé caer. Por suerte no me alcanzó ningún pincho y pude recoger un cargador para Magnum. Luego, andando muy despacio entre los pinchos, llegué a la puerta por la que había entrado y me fui esbozando una sonrisa...



Por una brecha de la pared derecha del lago, muy escondida y difícil de encontrar, entré a una cueva en la que pude recoger un cargador de Magnum y un botiquín completo.

Jungla de Cristal. La trilogía

Saturn • Electronic Arts • Febrero

El mes que viene, si no surge ningún imprevisto, podremos disfrutar por fin de la versión para Saturn de uno de los mejores juegos para Playstation del último año: «Jungla de Cristal. La trilogía». Como recordaréis, este alucinante título de Electronic Arts recoge las tres películas de la saga en un sólo compacto pero asigna a cada una un tipo diferente de juego. De esta forma la primera entrega se transforma en un arcade de acción en 3D, la segunda en un shoot'em up con vista subjetiva y la tercera en un simulador de conducción. En total tres aventuras diferentes que con toda seguridad van a provocar muchas horas de diversión dentro de muy poco tiempo.





En este juego, Electronic Arts nos presenta su particular visión de la famosa trilogía protagonizada por Bruce Willis. En el fondo se trata de tres juegos reunidos en un solo compacto.





Broken Helix

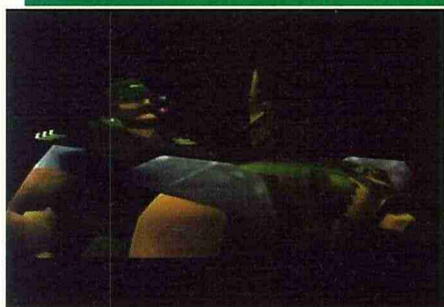
PlayStation • Konami • Febrero



A los poseedores de una Playstation les espera un mes de febrero lleno de acción. La culpa la va a tener Konami, que tiene previsto lanzar por esas fechas un juego muy movidito repleto de disparos y explosiones. Su nombre será «Broken Helix» , adoptará el formato de los juegos tipo "Doom" y en él controlaremos a Jake Burton, un experimentado comando, a través de un mundo tridimensional lleno de peligros. En la compañía nipona insisten en que esta maravilla unirá elementos de estrategia e incluso de rol, pero mucho nos tememos que habrá que esperar hasta el mes más corto del año para comprobarlo.



Konami se sumará al carro de las compañías que han realizado un shoot´em up estratégico, uno de los géneros más solicitados por el gran público.





Space Jam

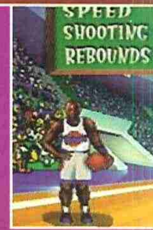
Playstation • Acclaim • Febrero





Casi al mismo tiempo que la película del mismo nombre, cuyo estreno está previsto para el 7 de febrero, llegará a las tiendas del país la versión Playstation de «Space Jam». Como la mayoría sabréis, se trata de una fantástica aventura que une a los más famosos personajes de la Warner con la estrella de la NBA Michael Jordan Este simpático compacto tiene detrás a la propia Acclaim, y además de la posibilidad de participar en alucinantes partidos de basket con Bugs Bunny, Porky y el propio Jordan, se incluirán minijuegos en los descansos que servirán para aumentar las habilidades de estos improvisados deportistas animados.







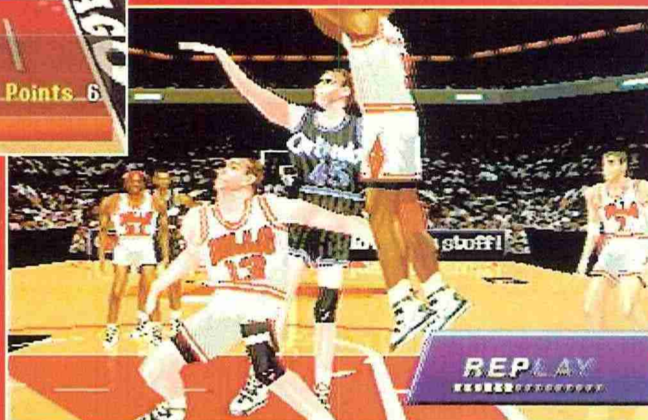
NBA in the Zone 2

Playstation • Konami • Febrero

Para rebajar esos kilitos de más que cojáis en las navidades, nada mejor que practicar algún deporte, aunque sea pegados al pad de vuestra consola. El baloncesto puede ser una buena opción, máxime si tenemos en cuenta que Konami casi tiene lista la versión definitiva de la continuación de «NBA in the Zone» para Playstation. En este alucinante simulador de basket vais a poder encontrar a todos los equipos de la NBA con sus jugadores reales, a los que podréis reconocer mientras jugáis. Os aseguramos que los gráficos de este título van a dar para eso y para mucho más.











Por lo que parece, Konami ha decidido cambiar el estilo arcade de la primera parte por un concepto más cercano a la simulación. Tal vez la primera fórmula no funcionó como se esperaba.

Como viene siendo habitual en los últimos juegos de baloncesto, en este programa podréis encontrar a todas las estrellas de la NBA, dispuestas a demostrar su condición en cada partido.



La película va a convertirse en uno de los éxitos del 97, y Acclaim ya se está encargando de trasladar todo este espectáculo hasta los circuitos de PlayStation. Baloncesto en clave de humor.

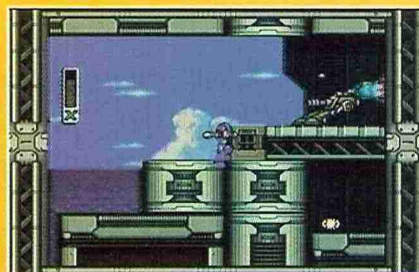


Megaman 3

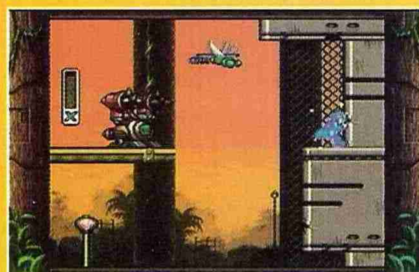
Saturn-Psx • Virgin • Febrero

El incombustible héroe azul de Capcom vuelve al ataque en Saturn y Playstation. Megaman tiene previsto debutar en los 32 bits dentro de muy poco, y por lo que hemos podido ver va a mantener intactas todas las virtudes que han hecho de él un mito del videojuego. Por lo pronto, podéis dar por seguros ocho nuevos enemigos mecánicos, con sus respectivas fases, que le van a poner las cosas muy complicadas a nuestro amigo metálico, aunque las sorpresas no van a terminar ahí. Un poco de paciencia y os las desvelaremos el mes que viene.















Nanotek Warrior
Playstation • Virgin • Febrero

El shoot'em up volverá a estar de actualidad en febrero con «Nanotek Warrior», un juego que llegará para Playstation a través de Virgin. Aquí veremos compaginados unos gráficos espectaculares, un desplazamiento súper suave y una jugabilidad tan alta como el género exige. La nanotecnología (tecnología microscópica) nos dará la oportunidad de desplazarnos por unos escenarios tan sorprendentes como las patillas de un chip o el corazón de un circuito impreso a la vez que eliminamos a montones de enemigos y esquivamos todo tipo de obstáculos.



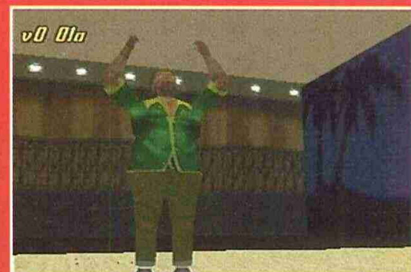


No hay duda de que la apuesta de Virgin dentro del género del shoot´em up será de lo más peculiar. Sobre todo a la hora de elegir los decorados

Ten Pin Alley
PlayStation • Electronic Arts • Febrero

Hablando de cosas originales, Electronic Arts se va a salir con su próximo lanzamiento para el mes de febrero : «Ten Pin Alley». Se trata ni más ni menos que de un simulador de ¡bolos! para Playstation. Curioso ¿verdad? pues por lo que hemos podido comprobar en las primeras partidas ya os podemos adelantar que va a resultar tan divertido como en la realidad, y que recogerá de forma realista pero sencilla todas las características de este entretenido juego. Una última recomendación: si tenéis amigos ya podéis ir avisándoles porque «Ten Pin Alley» permitirá competiciones de hasta 6 jugadores simultáneos.

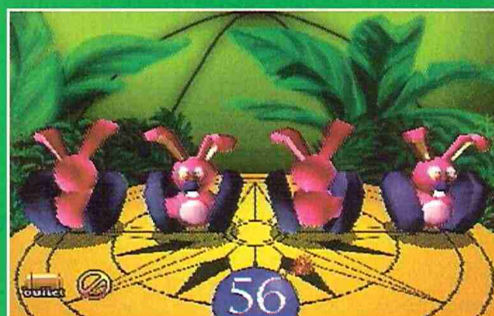


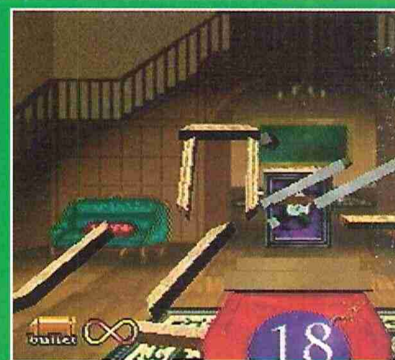






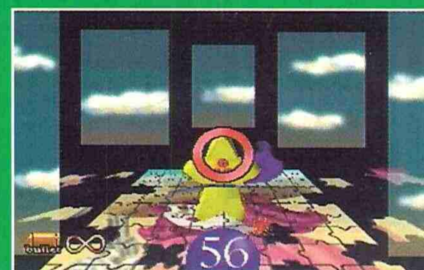
Mighty Hits
SegaSaturn • Sega • Febrero





Este divertido programa de Sega nos invitará a participar en una original colección de juegos con un elemento común: disparar como auténticos pistoleros. Tendremos veinte modalidades diferentes a elegir que disfrutaremos en grupos de seis. Algunas pruebas serán cuestión de pura puntería, pero la mayoría de ellas exigirán además reflejos y algo de cabeza para seleccionar el blanco adecuado y resolver algunos acertijos. Sus divertidos escenarios, sus peculiares protagonistas y sus curiosos retos harán las delicias de los más pequeños.





Twisted Metal 2

Playstation • Sony • Febrero

La oleada de destrucción continuará en Playstation. Por si no tuvisteis bastante con toda la acción de la primera parte, el mes que viene llega «Twisted Metal 2».

Este arcade de conducción volverá a vuestras pantallas con renovadas fuerzas, nuevos vehículos, más armas e ítems y, sobre todo, con una jugabilidad como sólo Sony sabe dar a su consola. El objetivo seguirá siendo el mismo de siempre: destruir a cuantos coches, motos, camiones y autobuses nos encontremos por el camino.









Si hay una cosa que distinguirá a este juego será la variedad de vehículos que pondrá a nuestra disposición. Esta vez podremos encontrar hasta una excavadora dentro del repertorio.



La irresistible mezcla de conducción y acción desenfrenada de la primera parte volverá a aterrizar en los circuitos de PLayStation, con un puñado de novedades que satisfarán a todos los jugadores.







No bastará con disparar a todo lo que se mueva sino que además habrá que hacerlo con tino. En esta pantalla, por ejemplo, deberemos destruir todos los cuadros que no tengan marco rojo.



Neo Kobe 2045 Roadrage

Playstation • Konami • Febrero

Siguiendo la estela de «Wipeout», este juego de Konami nos invitará a perseguir las mismas emociones que el clásico de Psygnosis. También aquí deberemos elegir entre varios bólidos futuristas para enfrentarnos, en una carrera sin reglas, a todos los rivales que pongan al alcance de nuestros motores y cañones. Toda una trepidante sucesión de veloces pistas con túneles que giran casi 360°, caídas al vacío y enfrentamientos salvajes con un inconfundible aire futurista.









El parecido de este título con «Wipeout» será patente desde la primera partida. La velocidad, el vértigo y el espectáculo serán características comunes.

compras ventas ocasiones intercambios cambios Clubs

La GRAN Ocasión

CAMBIOS

CAMBIO Mega Drive con los juegos: «Mortal Kombat 3», «Street of Rage 3» y «Marko's Magic Football» con 3 pads y uno de 6 botones y Master System con 2 pads y «Mortal Kombat 2», «Sonic 2», «Aladdin» y «Alex Kid» por PlayStation o Saturn con 1 o 2 juegos. Preguntar por Daniel. TF: 923-271673.

CAMBIO «Toy Story» por «Fifa'96» o «NHL'96». Todos de Mega Drive. Preguntar por Carlos. TF: 96-5571319.

QUIERO CAMBIAR «Los Pitufos» por «Illusion of Time». Sólo han jugado una vez con el cartucho manual. Todo perfecto estado. Zona Bilbao. Preguntar por Mª José. TF: 94-6225561.

CAMBIO «Street Fighter II» por «Super Mario All Stars». Preguntar por Jordi (junior). Llamar a partir de las 15'00 horas. TF: 93-4514109.

CAMBIO Mega Drive con 6 juegos y una Nintendo de regalo por una Super Nintendo con más de 4 juegos. Sólo Bilbao. Preguntar por Sergio. TF: 94-4118897.

CAMBIO juegos de Megadrive: «Sonic & Knuckles», «Comix Zone», «Dynamite Headdy», «Street Fighter 2», «Los Simpsons», «Forgoten Worlds», «Splatter House 2», etc... A ser posible de San Sebastián. Preguntar por Santi (hijo). TF: 943-214859.

CAMBIO uno de estos juegos: «Super Mario All Stars», «Final Fight», «The Legend of Zelda» o «Sonic Blastam» por «Wayne's World» o «Dragon Ball Z 2». Preguntar por Francisco. TF: 91-6726738.

¡¡¡OJO!!! cambio «Best of the Best Champions Karate» de Nintendo por el «Maniac Mansion» de la misma consola. Interesados llamar al TF: 969-222236. Llamar de 5'00 a 5'45 horas y de 8'00 a 9'00 horas. Preguntar por Arturo (hijo).

CAMBIO PlayStation con «Philosoma» y «Street Fighter Alpha» por Neo Geo CD con al menos un juego. Preferiblemente Granada. Preguntar por Rubén. TF: 958-597346.

CAMBIO el juego «Drácula» y «Super Turrican» (con adaptador, versión americana) por cualquier otro juego de Super Nintendo. Sólo tardes. Preguntar por Aarón. TF: 928-263443.

VENTAS

VENDO juegos de Mega Drive a muy buen precio. «Super Street Fighter 2», «Sonic», «Las Tortugas Ninja», «Virtua Racing» y «Mega Games I». Preguntar por Fernando. TF: 968-124206.

VENDO los siguientes juegos de Master System a 1.500 pesetas: «Sonic 2», «Paperboy», «Ms. Pac-Man», «Strider», «The Cyber», «Shinobi», «Super Kick Off», «Operation Wolf» (este juego necesita pistola). Vendo la pistola a 1.000 pesetas y «Global Gladiators». Preguntar por Christian. TF: 93-3832459.

VENDO Mega Drive con 2 mandos de 6 botones y 40 juegos. Entre ellos: «The Story of Thor», «Earthworm Jim 2», «Shining Force 2», «Theme Park» y muchos más. Precio 60.000 pesetas. Preguntar por Alfredo. TF: 91-5283342.

VENDO juegos de Master System 2 por 1.000 pesetas cada uno. «Sonic», «Los Simpsons», «Olimpic Gold», etc... Sólo Barcelona. Llamar sobre las 13'00 horas. Preguntar por Genís. TF: 93-7148219.

VENDO consola Super Nintendo con 1 mando y el juego «The Lost Vikings». Todo esto en perfecto estado, por tan sólo 10.500 pesetas. Preguntar por Andrés (hijo). TF: 968-534872.

VENDO Super Nintendo + dos mandos y 2 juegos: «Mortal Kombat 2» y «Super Mario Kart». Vendo por 15.000 pesetas. Preguntar por Francisco. TF: 91-6042835.

VENDO Super Nintendo con dos mandos y cuatro juegos por 15.000 pesetas. Preguntar por Alex. TF: 983-225317.

¡¡¡ATENCIÓN!!! vendo «Ultragoku Legend» japonés, totalmente nuevo por sólo 8.500 pesetas. Interesados llamar al TF: 91-5608688. Preguntar por Orestes. Sólo Madrid.

VARIOS

VENDO los juegos de PlayStation: «Adidas Power Soccer» y «Power Serve». Precio a convenir o cambio «Adidas Power Soccer» por un juego de Mega Drive. Llamar al TF: 967-143006. Llamar por las tardes. Preguntar por Tomás.

VENDO juegos de Mega Drive: «The Terminator» y «Shaq-Fu», al precio de 3.000 pesetas cada uno, o los cambio por juegos de Mega CD como: «Sonic CD», «Ranma 1/2», «Shilpheed» y «Time Gal». Escribir a: Manuel Del Río Villar, c/Moreno Nº 7, Pª 2. 49001 (Zamora).

CAMBIO Game Boy con un juego y tres meses de uso (color negro). El juego es el «Zelda». Lo cambio por el 32X con algún juego o lo vendo por 6.000 pesetas. Preguntar por David. TF: 91-6944957.

CAMBIO «Street of Rage 3» por «Worms» de Mega Drive o lo vendo por 6.000 o 7.000 pesetas. También vendo por 1.500 pesetas: «Donkey Kong», «Tortugas 2», «Joe & Mac», «Pato Darwing», «Parque Jurásico», «Megaman», «Los Pitufos» y «Bart Simpsons» de Game Boy y cambio 4 de estos juegos por 1 de Megadrive. Preguntar por Daniel. TF: 923-271673.

VENDO juegos de Nintendo por 1.500 pesetas. Entre ellos: «Ninja Gaiden», «Kunfu» y «Were Wolf» o cambio dos de Nintendo por uno de Super Nintendo. Preguntar por Aitor. Sólo Valencia. TF: 96-3715502.

CAMBIO Super Nintendo con dos mandos y 12 juegos. Entre ellos: «Killer Instinct», «Donkey Kong Country», «International Superstar Soccer», «Fifa Soccer», «Mortal Kombat 2», etc... por Saturn o PlayStation. También vendo por 20.000 pesetas. Preguntar por Jordi. Sólo Barcelona y alrededores. TF: 93-4285959.

COMPRAS

COMPRO el juego «Donkey Kong Country 2» de Super Nintendo por 6.000 pesetas, con instrucciones. Interesados mandar una carta a: Diego Crehuet Contreras, c/Gil Cordero, 12-7º A. 10001 (Cáceres).

COMPRO «Sonic 3» de Mega Drive barato y por favor con caja e instrucciones. En buen estado. Preguntar por Víctor. TF: 91-4479207.

COMPRO «Super Son Gouku Den» la segunda parte (rol) de Super Nintendo, por un precio razonable. Interesados llamar al TF: 956-507389. Llamar de 14'00 a 16'00 horas. Preguntar por Tarek.

¡¡¡URGENTE!!! compro por 8.000 pesetas uno de estps juegos de Mega Drive: «Splatter House 3», «Joe & Mac», «Ninja Gaiden» y si puede ser con su respectivo adaptador. Interesados llamar al TF: 91-6549123. Preguntar por David.

COMPRO «Super Soccer» de Super Nintendo por 2.000 pesetas y compro Game Boy por 2.000 pesetas. Juegos a 1.000 pesetas. Preguntar por Sergio. Sólo Madrid y Segovia. TF: 91-4687342.

COMPRO Mega Drive o Super Nintendo por 5.000 pesetas con algún juego. En perfecto estado, a ser posible con 2 mandos. Interesados llamar al TF: 953-715535. Preguntar por José María. Llamar de 3'30 a 5'00 horas.

CLUBS

ATENCIÓN si tienes una Super Nintendo, éste es tu club. Envíanos 150 pesetas y una lista de los juegos que tienes y te mandaremos un carnet y trucos. Escribir a: Víctor Manuel González García, Avda. Reyes Católicos, 29-7º A. 28904 -Getafe- (Madrid).

CLUB 128K todo sobre el Spectrum, consigue juegos, comparte tus conocimientos y diviértete como nunca. Fancine gratuito con programas y trucos. Escribe a: David Hernández Verdugo, Avda. Onde de Septiembre, 78-4º 3º. 08120 -La Llagosta- (Barcelona).

ATENCIÓN sorteamos y cambiamos juegos, trucos, etc... Manda tus datos y un sello de 30 pts para contestación. Para cualquier consola. Escribir a: Juan José Ramos Roca, c/Mosén Félix Paradeda, 54. 08380 -Malgrat de Mar- (Barcelona).

SUPER CLUBS el mejor club de Super Nintendo y Game Boy. Habrá trucos, dibujos y carnet. Envía una carta a: Rubén Alonso Corral, Avda. del Ejército, 9 A 1º B. 19003 (Guadalajara).

CLUB BAKALAO II mándanos una carta a: José Fernando Ramírez Calero, c/Pindaro 4º fase nº 5 Blq. 4 4-2. 29010 (Málaga). Recibirás un carnet sin foto y un catálogo de lo que hacemos: sorteos, pósters, etc... Hacemos reuniones. Sólo Anadalucía.

CLUB TRICKS somos un club de videojuegos gratis. Podrás adquirir reviews y artículos de nuestro fanzine. Intercambiamos dibujos, trucos, opiniones y correspondencia. Tendrás un nombre clave para el club. Escribe a: Enrique Ferrero Mata, c/Pintor Zuloaga 6 Apdo. 5º I. 11010 (Cádiz).

❑ compra ❑ cambio ❑ venta ❑ clubs ❑ varios

Nombre

Apellidos

Dirección

Localidad

Provincia

C.P. **Tel.**

....

....

....

....

....

....

....

....

Si quieres participar en esta sección, rellena y envía el cupón adjunto a ***Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ de los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)****, indicando en el sobre* ***"La Gran Ocasión"****. Si quieres, puedes enviar una fotocopia del cupón. No se admitirán anuncios de carácter comercial.*

HOBBY CONSOLAS ENCUESTA

Queremos saber lo que piensas. Queremos conocerte un poco mejor y hacer una HOBBY CONSOLAS totalmente a tu medida. Para ello nos gustaría que nos contaras tus opiniones sobre algunos temas relacionados con las consolas y con nuestra revista. Si tienes unos minutos, responde a estas preguntas y envíanos el cuestionario (o una fotocopia) por fax (91 654 72 72) o por correo: HOBBY PRESS; HOBBY CONSOLAS; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en el sobre: Encuesta HOBBY CONSOLAS. Gracias por tu colaboración.

Tu Consola

1. ¿Qué consola o consolas tienes?.....................................
....
....

2. Si tienes varias, ¿para cuál compras actualmente software?.................................
....

A partir de aquí contesta en relación a la consola para la que compras juegos.

3. ¿Cuántas horas aproximadamente utilizas tu consola a la semana?...............

4. ¿Cuántos juegos tienes?.........

5. ¿Cuántos juegos te has comprado el último año?..........

6. ¿Cuántas personas utilizan tu consola habitualmente (contandote a ti)? ....

7.¿Vas a comprarte en breve una nueva consola o un PC?
❍ Sí ❍ No

8. Si has respondido afirmativamente, indica cuál
....
....

La Revista

9. ¿Desde cuándo lees Hobby Consolas?
❍ Desde hace 6 o menos meses.
❍ Desde hace más de un año.
❍ Desde hace más de dos años.
❍ Desde que salió a la venta.

10. ¿Con qué regularidad compras Hobby Consolas?
❍ Todos los meses.
❍ Más de 6 veces al año.
❍ Menos de 6 veces al año.

11.- ¿Qué parte de la revista sueles leer?
❍ Toda la revista.
❍ Más de la mitad.
❍ Menos de la mitad.

12.- Cuando no compras la revista, ¿a qué se debe?
❍ No la encuentro en el quiosco.
❍ No tengo dinero.
❍ No me interesan los temas de portada.
❍ Prefiero comprarme otra revista ese mes.
❍ Otra razón: ....
....
....

13. ¿Cuántas personas leen la revista que te compras, contandote a ti? ....

14. ¿Qué te parecen las secciones de HOBBY CONSOLAS?
(3= Muy interesante; 2= Bien; 1= Poco interesante)
El Sensor ....
En Pantalla ....
Big in Japan ....
Previews ....
Novedades (Reviews) ....
Listas de éxitos ....
Teléfono Rojo ....
Trucos ....
Arcade Show ....
Otaku Manga ....
Tribuna Abierta ....
Y el mes que viene ....
Comparativas ....
Reportajes sobre consolas ....
Reportajes sobre compañías .....
Reportajes sobre juegos ....
Concursos ....

15. ¿Qué otras revistas compras regularmente, al menos 6 veces al año? ....
....
....

16 ¿Qué otras revistas compras o lees esporádicamente? ....
....
....

17. ¿Te gustaría poder conseguir a través de Hobby Consolas películas de Dragon Ball a precios muy baratos? ......

Datos personales

17. Edad ....

18. Sexo ....

19. ¿Cuál es tu principal ocupación?
❍ Estudio
❍ Trabajo

20. ¿Cuáles son tus aficiones, a parte de las consolas?
❍ Ir al cine
❍ Leer
❍ Ver la tele
❍ Jugar a las recreativas
❍ Oir música
❍ Hacer deporte
❍ Otras: ....

Buzón de sugerencias:

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

Entre todos los que nos enviéis este cuestionario, sortearemos **2 TV Combo de 14" de SONY, con vídeo incluido.**
Muchas gracias por colaborar con nosotros.
Estos datos son absolutamente confidenciales y no se utilizarán para mailings propios ni ajenos.
Por otra parte, te rogamos que sólo nos envíes una encuesta, porque si no duplicaríamos tus datos.
Gracias.

Nombre: ....
Apellidos: ....
Edad: ....
Calle: ....
Localidad: ....
Población: ....
C. postal: ....
Teléfono: ....

CENTRO MAIL

Haz tu pedido por teléfono

902 17 18 19

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H • SABADOS DE 10,30 A 14 h



TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTEA TU DOMICILIO

POR SOLO 500 PTAS.*

- PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
- SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
- PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
- SOLO PENINSULA (BALEARES 1000 PTS)

ENVIO POR CORREO 300 PTAS.

SEGA SATURN



REGALO "CHRISTMAS NIGHTS"

SUPER OFERTA **24.900**

PERIFERICOS

- MEMORY CARD PLUS — 6.990
- CONTROL PAD INFRARED — 12.490
- CABLE RF — 4.990
- BACKUP MEMORY — 7.990
- CONTROL PAD 8 BOTONES — 3.990
- JOYSTICK VIRTUA STICK — 6.990
- ARCADE RACER (VOLANTE) — 9.990
- CONTROL PAD 6 FUNSOFT — 2.990

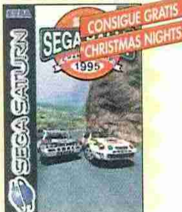
JUEGOS SATURN

DRAGON BALL Z



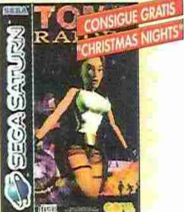
P.V.P. - 9.990

SEGA RALLY



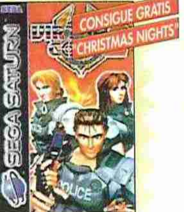
P.V.P. - 8.990

TOMB RAIDER



P.V.P. - 9.490

VIRTUA COP 2



P.V.P. - 9.990
Con Pistola, P.V.P. - 11.990

WORLDWIDE SOCCER 97



P.V.P. - 9.990

3D LEMMINGS  P.V.P. - 8.990

ALIEN TRILOGY  P.V.P. - 8.990

ALONE IN THE DARK  P.V.P. - 9.490

BAKU BAKU ANIMAL  OFERTA SATURN P.V.P. - 3.990

BLAM! MACHINEHEAD  OFERTA SATURN P.V.P. - 5.490

BLAZING DRAGONS  P.V.P. - 8.990

BUBBLE BOBBLE  P.V.P. - 6.490

BUG  OFERTA SATURN P.V.P. - 3.990

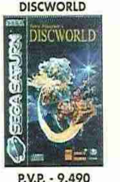
COMMAND & CONQUER  P.V.P. - 9.990

CYBERIA  P.V.P. - 8.990

DAYTONA USA CHAMPIONSHIP  P.V.P. - 9.990

DEFCON 5  OFERTA SATURN P.V.P. - 3.990

DESTRUCTION DERBY  P.V.P. - 9.490

DISCWORLD  P.V.P. - 9.490

DOOM  P.V.P. - 7.990

EARTHWORM JIM 2  P.V.P. - 8.990

EURO'96 ENGLAND  OFERTA SATURN P.V.P. - 4.990

EXHUMED  P.V.P. - 8.990

FIFA'97  P.V.P. - 8.990

FIGHTING VIPERS  P.V.P. - 9.490

GEX  OFERTA SATURN P.V.P. - 5.490

GOLDEN AXE  OFERTA SATURN P.V.P. - 3.990

GUARDIAN HEROES  P.V.P. - 9.490

HEXEN  P.V.P. - 7.990

IMPACT RACING  P.V.P. - 9.990

IN THE HUNT  P.V.P. - 8.490

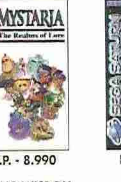
IRON MAN X-0 MANOWAR  P.V.P. - 8.990

JEWELS OF THE ORACLE  P.V.P. - 8.990

MADDEN'97  P.V.P. - 8.990

MAGIC CARPET  OFERTA SATURN P.V.P. - 5.490

MIGHTY HITS  P.V.P. - 9.990

MYSTARIA  P.V.P. - 8.990

NBA'97  P.V.P. - 8.990

NBA ACTION  P.V.P. - 8.990

NBA JAM EXTREME  P.V.P. - 8.990

NHL'97  P.V.P. - 8.990

NIGHT WARRIORS  P.V.P. - 8.990

NIGHTS  P.V.P. - 9.990

OFF WORLD INTERCEPTOR  OFERTA SATURN P.V.P. - 2.990

PANZER DRAGOON 2  P.V.P. - 8.990

PARODIUS DELUXE  OFERTA SATURN P.V.P. - 5.990

PRO PINBALL  P.V.P. - 7.690

RAYMAN  P.V.P. - 7.990

SHINING WISDOM  P.V.P. - 8.990

SHINOBI X  OFERTA SATURN P.V.P. - 3.990

SLAM'N'JAM 96  OFERTA SATURN P.V.P. - 5.990

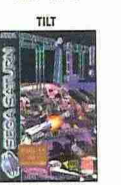
STORY OF THOR 2  P.V.P. - 8.990

STREET FIGHTER ALPHA 2  P.V.P. - 8.990

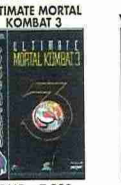
STREET RACER  P.V.P. - 8.990

STRIKER '96  P.V.P. - 8.990

THEME PARK  OFERTA SATURN P.V.P. - 5.990

TILT  P.V.P. - 8.990

TOSHINDEN  P.V.P. - 8.990

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3  P.V.P. - 7.990

VIRTUA FIGHTER 2  P.V.P. - 8.990

VIRTUA FIGHTER KIDS  P.V.P. - 8.990

VIRTUAL ON  P.V.P. - 9.490

WIPE OUT  P.V.P. - 6.990

WORLD SERIES BASEBALL 2  P.V.P. - 9.490

X-MEN: CHILDREN OF ATOM  OFERTA SATURN P.V.P. - 6.490

MEGADRIVE

MEGADRIVE 2 + CONTROL PAD + SONIC 2



14.990

MEGADRIVE II MEGA 6

INCLUYE: SONIC, SUPER MONACO GP, REVENGE OF SHINOBI, SEGA SOCCER, COLUMNS, STREETS OF RAGE



17.990

CONTROL PAD II (6 BOTONES)



P.V.P. - 3990

CONTROL PAD SG ACTION PAD



P.V.P. - 1990

JOYSTIK FIGHTER STICK MD-6



P.V.P. - 2490

GAME GEAR



GAME GEAR + COLUMNS

16.990

CABLE GEAR TO GEAR	395
FUENTE DE ALIMENTACION	2190
MASTER GEAR CONVERTER	2995

OFERTAS MEGA 32X

COSMIC CARNAGE	3.990	MOTHERBASE	3.990
DARKSIDE	5.490	MOTOCROSS CHAMP.	3.990
DOOM	4.990	STAR WARS	4.990
FIFA SOCCER'96	4.990	STELLAR ASSAULT	3.990
GOLF BEST 36 HOLES	3.990	SUPER AFTER BURNER	3.990
KNUCLES CHAOTIX	4.990	SUPER SPACE HARRIER	3.990
KOLIBRI	3.990	VIRTUA FIGHTER	4.990
METAL HEAD	3.990	VIRTUA RACING DELUXE	3.990

OFERTAS MEGA CD 32X

SLAM CITY	2.990	SUPREME WARRIOR	2.990

MEGA CD

MEGA CD + ROAD AVENGER



OFERTA **9.990**

ULTIMAS UNIDADES

OFERTAS

BATMAN & ROBIN	2.990	PRIZE FIGHTER	3.990
BATMAN RETURNS	2.990	SPIDERMAN VS KINGPIN	2.990
DOUBLE SWITCH	3.990	STAR BLADE	2.990
ECCO THE DOLPHIN	2.990	THE SPACE AVENTURE	3.990
MIDNIGHT RAIDERS	2.990	WOLFCHILD	2.990
NIGHT TRAP	2.990		

DUNE  P.V.P. - 2990

DRAGON'S LAIR  P.V.P. - 3990

FARENHEIT  P.V.P. - 2990

JURASSIC PARK  P.V.P. - 3990

KEIO FLYING SQUADRON  P.V.P. - 3990

SURGICAL STRIKE  P.V.P. - 3990



PlayStation

CONSOLA +1 MANDO



SUPER PRECIO

28.900

INCLUYE CD CON DEMOS DE JUEGOS

PERIFERICOS

MEMORY CARD PLUS

6.990

MEMORY DISK DRIVE

13.990

MEMORY CARD

3.500

PER4MER TURBO WHEEL +PEDAL

11.990

CONTROLLER

4.200

CONTROLLER+MEMORY+MALETIN

7.700

LINK CABLE

3.500

CABLE EURO-AV (RGB)

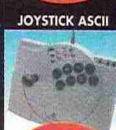
5.700

CONTROL PAD ASCII SPECIALIZED

5.000

CONTROL PAD NEGCON

6.490

JOYSTICK ASCII

8.400

MULTITAP

5.500

PER4MER TURBO WHEEL 9.990 · RFU ADAPTOR 3.500 · MOUSE 4.200

¡ATENCION!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: (91) 380 28 92

CENTRO MAIL

Haz tu pedido por teléfono

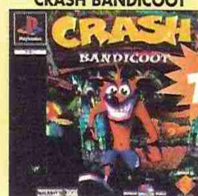
902 171 819

FAX: (91) 380 34 49 • TEL: (91) 380 28 92

JUEGOS PLAYSTATION

BROKEN SWORD

6.990

CRASH BANDICOOT

7.990

FIFA'97

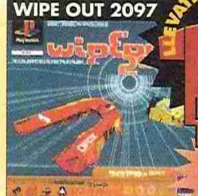
7.990

FORMULA 1

7.990

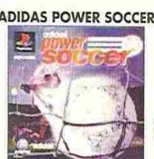
TEKKEN 2

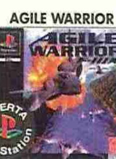
7.990

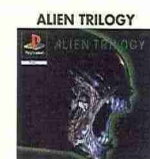
WIPE OUT 2097

LLEVATELA CON WIPE OUT
Una exclusiva camiseta DE REGALO
7.990

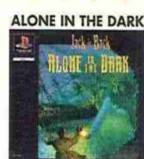
ACTUA GOLF

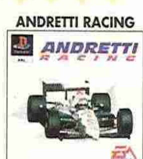
P.V.P. - 6.990

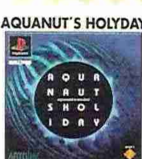
ADIDAS POWER SOCCER

P.V.P. - 7.990

AGILE WARRIOR

P.V.P. - 3.990

ALIEN TRILOGY

P.V.P. - 7.990

ALONE IN THE DARK

P.V.P. - 9.490

ANDRETTI RACING

P.V.P. - 7.990

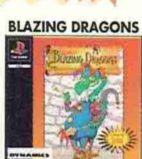
AQUANUT´S HOLYDAY

P.V.P. - 7.990

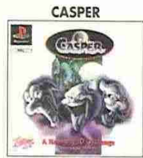
AYRTON SENNA KART DUEL

P.V.P. - 8.990

BLAM! MACHINEHEAD

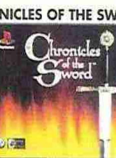
P.V.P. - 5.490

BLAZING DRAGONS

P.V.P. - 8.990

CASPER

P.V.P. - 8.990

CHEESY

P.V.P. - 7.990

CHRONICLES OF THE SWORD

P.V.P. - 6.990

COMMAND & CONQUER

P.V.P. - 9.990

CRITICOM

P.V.P. - 3.990

DARK STALKERS

P.V.P. - 8.990

DESTRUCTION DERBY 2

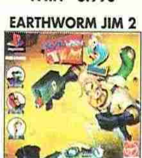
P.V.P. - 7.990

DISRUPTOR

P.V.P. - 8.990

DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 22

P.V.P. - 8.990

EARTHWORM JIM 2

P.V.P. - 8.990

FADE TO BLACK

P.V.P. - 7.990

FINAL DOOM

P.V.P. - 6.990

FLOATING RUNNER

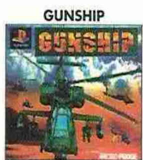
P.V.P. - 8.990

GALAXIAN 3

P.V.P. - 6.990

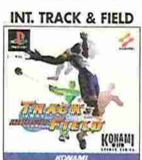
GEX

P.V.P. - 4.990

GUNSHIP

P.V.P. - 6.990

IN THE HUNT

P.V.P. - 8.490

INT. TRACK & FIELD

P.V.P. - 7.990

IRON & BLOOD

P.V.P. - 8.990

JUMPING FLASH 2

P.V.P. - 7.990

JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA

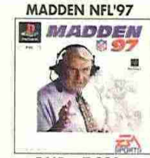
P.V.P. - 7.990

KONAMI OPEN GOLF

P.V.P. - 8.490

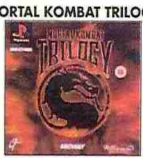
LOMAX

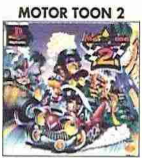
P.V.P. - 6.990

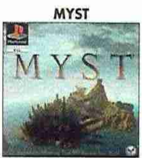
MADDEN NFL'97

P.V.P. - 7.990

MAGIC CARPET

P.V.P. - 5.490

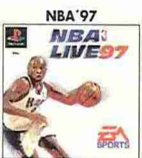
MORTAL KOMBAT TRILOGY

P.V.P. - 6.990

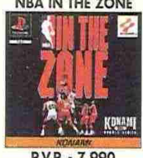
MOTOR TOON 2

P.V.P. - 6.990

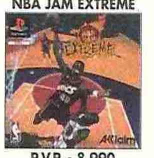
MYST

P.V.P. - 6.990

NAMCO MUSEUM Vol 2

P.V.P. - 6.990

NBA'97

P.V.P. - 7.990

NBA IN THE ZONE

P.V.P. - 7.990

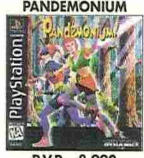
NBA JAM EXTREME

P.V.P. - 8.990

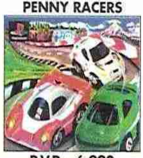
NHL'97

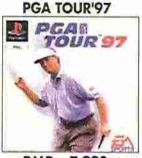
P.V.P. - 7.990

OFF WORLD INTERC.

P.V.P. - 2.990

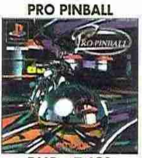
PANDEMONIUM

P.V.P. - 8.990

PENNY RACERS

P.V.P. - 6.990

PGA TOUR'97

P.V.P. - 7.990

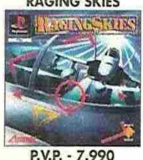
PRIME GOAL

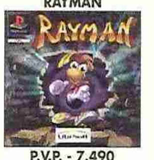
P.V.P. - 6.990

PRO PINBALL

P.V.P. - 7.690

PROJECT OVERKILL

P.V.P. - 8.490

RAGING SKIES

P.V.P. - 7.990

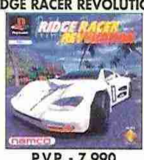
RAYMAN

P.V.P. - 7.490

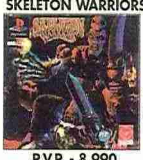
RESIDENT EVIL

P.V.P. - 8.990

RETURN FIRE

P.V.P. - 7.990

RIDGE RACER REVOLUTION

P.V.P. - 7.990

SKELETON WARRIORS

P.V.P. - 8.990

SLAM'N' JAM 96

P.V.P. - 5.990

SMASH COURT

P.V.P. - 6.990

SOVIET STRIKE

P.V.P. - 7.990

STAR GLADIATOR

P.V.P. - 8.990

STREET FIGHTER ALPHA 2

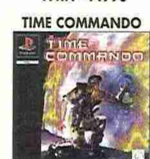
P.V.P. - 8.990

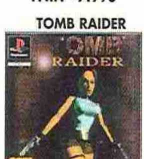
STREET RACER

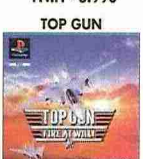
P.V.P. - 8.990

STRIKER ´96

P.V.P. - 4.990

TIME COMMANDO

P.V.P. - 7.990

TOMB RAIDER

P.V.P. - 9.990

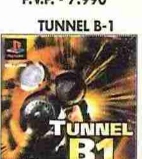
TOP GUN

P.V.P. - 7.990

TOSHINDEN 2

P.V.P. - 7.990

TOTAL NBA ´96

P.V.P. - 7.490

TUNNEL B-1

P.V.P. - 7.990

X2

P.V.P. - 7.990

CONSOLA SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

14.990



SUPER MARIO PACK



OFERTA 16.990

SUPER GAMEBOY 9.990

CONTROL PAD INFRARED OFERTA 1.990

MANDO DE CONTROL 2.990

CABLE EUROCONECTOR 2.190



CENTRO MAIL

Ven a conocer los Centros Mail

Somos ya más de cuarenta en España

JUEGOS SUPER NINTENDO



JUEGOS SEGA

SONIC 3D
9.990 MEGADRIVE

ARCADE CLASSICS MEGADRIVE - 3990
BAKU BAKU ANIMAL GAME GEAR - 5990
BONKERS MEGADRIVE - 2990
BUGS BUNNY MEGADRIVE - 9990
BUGS BUNNY GAME GEAR - 3990
CLASSIC COLLECTION MEGADRIVE - 3990
COMIX ZONE MEGADRIVE - 4990
CUTTHROAT ISLAND MEGADRIVE - 4990
DESERT STRIKE MEGADRIVE - 2990
DYNAMITE HEADY MEGADRIVE - 2990
EARTHWORM JIM GAME GEAR - 3990
EARTHWORM JIM 2 MEGADRIVE - 4990
FIFA´97 MEGADRIVE - 7990
GARFIELD MEGADRIVE - 3990
GARFIELD GAME GEAR - 2990
GENERAL CHAOS MEGADRIVE - 2990
INT. SUP. SOCCER DELUXE MEGADRIVE - 7490
JAMES POND 2: ROBOCOD MEGADRIVE - 2990
KLAX GAME GEAR - 1490
LIGHT CRUSADER MEGADRIVE - 4990
LOS PITUFOS 2 MEGADRIVE - 8490
LOTUS II MEGADRIVE - 2990
MADDEN NFL´97 MEGADRIVE - 7990
MARSUPILAMI MEGADRIVE - 4990
MICRO MACHINES MILITARY MEGADRIVE - 8490
NBA ACTION´95 MEGADRIVE - 4990
NBA LIVE´97 MEGADRIVE - 7990
NHL HOCKEY´97 MEGADRIVE - 7990
OTTIFANTS MEGADRIVE - 2990
PINOCCHIO MEGADRIVE - 9990
POWER RANGERS 2 MEGADRIVE - 3990
ROAD RASH 2 MEGADRIVE - 2990
ROBOCOP VS TERMINATOR M. SYSTEM - 2990
ROLO TO THE RESCUE MEGADRIVE - 2990
SNAKE RATTLE & ROLL MEGADRIVE - 4990
SONIC 2 MEGADRIVE - 3990
SONIC 3D BLAST GAME GEAR - 5990
SONIC SPINBALL GAME GEAR - 2490
SPACE HARRIER 2 MEGADRIVE - 1990
SPEEDY GONZALES GAME GEAR - 2990
SPIROU MEGADRIVE - 4990
STAR TREK DEEP SPACE NINE MEGADRIVE - 4990
STORY OF THOR MEGADRIVE - 5990
SUPER COLUMNS GAME GEAR - 2990
TAZ IN SCAPE FROM MARS GAME GEAR - 1990
TEMPO JR. GAME GEAR - 2990
TOUGHMAN CONTEST MEGADRIVE - 3990
TOY STORY MEGADRIVE - 9990
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 MEGADRIVE - 8990
VIRTUA FIGHTER 2 MEGADRIVE - 9990
VIRTUA FIGHTER ANIMATION GAME GEAR - 4990
VR TROOPERS MEGADRIVE - 3990
VR TROOPERS GAME GEAR - 2990
WAYNE GREZKY & NHLPA MEGADRIVE - 3990
WORLD CUP USA´94 MEGADRIVE - 6990
WORMS MEGADRIVE - 9990



Estos son los Centros Mail

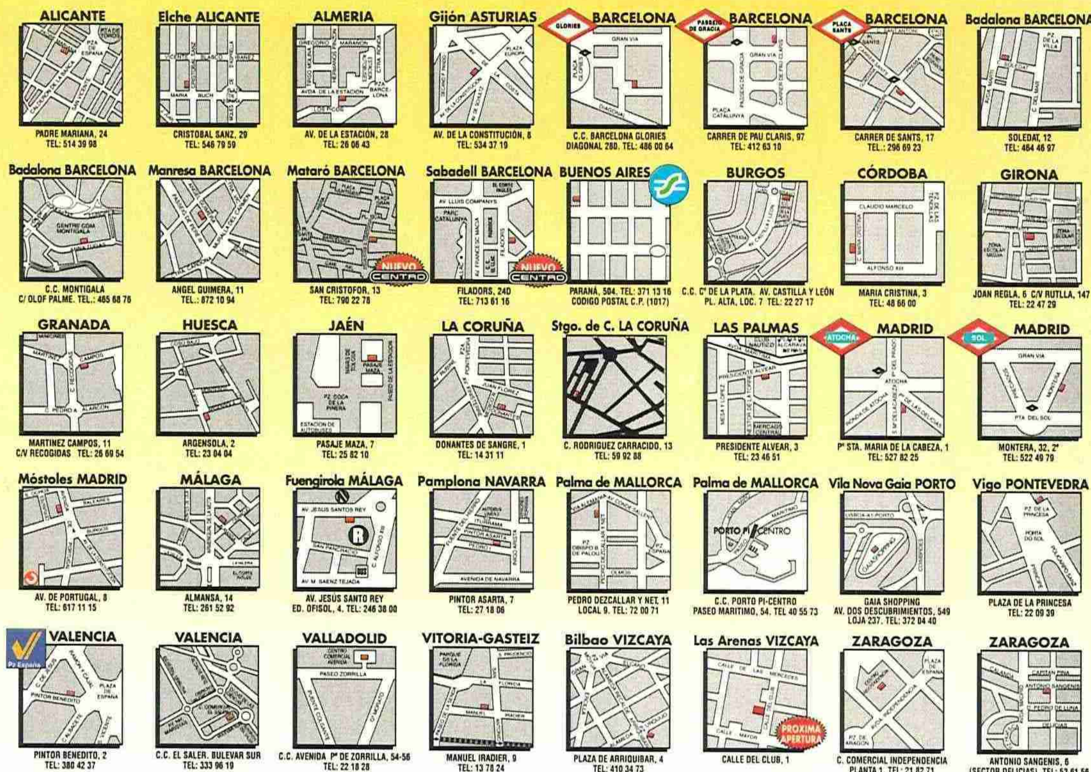
¡Ven a conocerlos... ya!

Y si no tienes uno próximo...

¡Haz tu pedido por teléfono!

902 17 18 19

HORARIO: Lunes a Viernes 10'30 a 20'00 h. • Sábados 10'30 a 14'00 h.



- **ALICANTE** — PADRE MARIANA, 24. TEL: 514 39 98
- **Elche ALICANTE** — CRISTOBAL SANZ, 29. TEL: 546 79 59
- **ALMERIA** — AV. DE LA ESTACIÓN, 28. TEL: 26 06 43
- **Gijón ASTURIAS** — AV. DE LA CONSTITUCIÓN, 8. TEL: 534 37 19
- **BARCELONA** (GLORIES) — C.C. BARCELONA GLORIES, DIAGONAL 280. TEL: 486 00 64
- **BARCELONA** (PASSEIG DE GRACIA) — CARRER DE PAU CLARIS, 97. TEL: 412 63 10
- **BARCELONA** (PLAÇA SANTS) — CARRER DE SANTS, 17. TEL.: 296 69 23
- **Badalona BARCELONA** — SOLEDAT, 12. TEL: 464 46 97
- **Badalona BARCELONA** — C.C. MONTIGALA, C/ OLOF PALME. TEL.: 465 68 76
- **Manresa BARCELONA** — ANGEL GUIMERA, 11. TEL.: 872 10 94
- **Mataró BARCELONA** — SAN CRISTOFOR, 13. TEL: 790 22 78 — NUEVO CENTRO
- **Sabadell BARCELONA** — FILADORS, 24D. TEL: 713 61 16 — NUEVO CENTRO
- **BUENOS AIRES** — PARANÁ, 504. TEL: 371 13 16. CODIGO POSTAL C.P. (1017)
- **BURGOS** — C.C. Cº DE LA PLATA. AV. CASTILLA Y LEÓN PL. ALTA, LOC. 7. TEL: 22 27 17
- **CÓRDOBA** — MARIA CRISTINA, 3. TEL: 48 66 00
- **GIRONA** — JOAN REGLA, 6 C/V RUTLLA, 147. TEL: 22 47 29
- **GRANADA** — MARTINEZ CAMPOS, 11 C/V RECOGIDAS. TEL: 26 69 54
- **HUESCA** — ARGENSOLA, 2. TEL: 23 04 04
- **JAÉN** — PASAJE MAZA, 7. TEL: 25 82 10
- **LA CORUÑA** — DONANTES DE SANGRE, 1. TEL: 14 31 11
- **Stgo. de C. LA CORUÑA** — C. RODRIGUEZ CARRACIDO, 13. TEL: 59 92 88
- **LAS PALMAS** — PRESIDENTE ALVEAR, 3. TEL: 23 46 51
- **MADRID** (ATOCHA) — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. TEL: 527 82 25
- **MADRID** (SOL) — MONTERA, 32, 2º. TEL: 522 49 79
- **MADRID** (Bº PILAR) — C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038, AV. M. DE LEMOS, S/N. TEL: 378 22 22 — NUEVO CENTRO
- **Alcalá de H. MADRID** — MAYOR, 89. TEL: 880 26 92
- **Alcobendas MADRID** — CONSTITUCION, 15, C. COM. PICASSO. TEL: 652 03 87
- **Alcorcón MADRID** — CISNEROS, 47 — PROXIMA APERTURA
- **Móstoles MADRID** — AV. DE PORTUGAL, 8. TEL: 617 11 15
- **MÁLAGA** — ALMANSA, 14. TEL: 261 52 92
- **Fuengirola MÁLAGA** — AV. JESÚS SANTO REY, ED. OFISOL, 4. TEL: 246 38 00
- **Pamplona NAVARRA** — PINTOR ASARTA, 7. TEL: 27 18 06
- **Palma de MALLORCA** — PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11, LOCAL 9. TEL: 72 00 71
- **Palma de MALLORCA** — C.C. PORTO PI-CENTRO, PASEO MARITIMO, 54. TEL: 40 55 73
- **Vila Nova Gaia PORTO** — GAIA SHOPPING, AV. DOS DESCUBRIMIENTOS, 549, LOJA 237. TEL: 372 04 40
- **Vigo PONTEVEDRA** — PLAZA DE LA PRINCESA. TEL: 22 09 39
- **SALAMANCA** — TORO, 84. TEL: 26 16 81
- **Sta. Cruz de TENERIFE** — RAMÓN Y CAJAL, 62. TEL: 29 30 83
- **SEGOVIA** — C.C. ALMUZARA 2º PL. LOC.21, C/ REAL. TEL: 43 67 50
- **SEVILLA** — C. COMERCIAL LOS ARCOS, LOCAL B-4. TEL: 467 52 23
- **VALENCIA** (Pz España) — PINTOR BENEDITO, 2. TEL: 380 42 37
- **VALENCIA** — C.C. EL SALER. BULEVAR SUR. TEL: 333 96 19
- **VALLADOLID** — C.C. AVENIDA Pº DE ZORRILLA, 54-56. TEL: 22 18 28
- **VITORIA-GASTEIZ** — MANUEL IRADIER, 9. TEL: 13 78 24
- **Bilbao VIZCAYA** — PLAZA DE ARRIQUIBAR, 4. TEL: 410 34 73
- **Las Arenas VIZCAYA** — CALLE DEL CLUB, 1 — PROXIMA APERTURA
- **ZARAGOZA** — C. COMERCIAL INDEPENDENCIA, PLANTA 1. TEL: 21 82 71
- **ZARAGOZA** — ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56

GAMEBOY



CONSOLA GAME BOY 6.990

GAME BOY + TETRIS + SUPER MARIO LAND 12.990



GAME BOY POCKET 9.990

Alucina en colores con la nueva Game Boy de colores 7.990



CARTUCHOS GAME BOY



Título	Precio
DONKEY KONG LAND 2	5.990
FIFA'97	6.490
KING OF FIGHTERS'95	5.890
PINOCCHIO	5.990
ANIMANIACS	P.V.P. – 6990
ASTERIX & OBELIX	P.V.P. – 5990
BLUE BROTHERS 2	P.V.P. – 3990
GALAGA GALAXIAN	P.V.P. – 4990
IRON MAN X-O MANOWAR	P.V.P. – 5990
KIRBY'S BLOCK BALL	P.V.P. – 4990
LAMBORGHINI	P.V.P. – 3990
LOS PITUFOS 2	P.V.P. – 5990
MONSTER MAX	P.V.P. – 3990
OLYMPIC SUMMER GAMES	P.V.P. – 6490
POCAHONTAS	P.V.P. – 6490
PREHISTORIK MAN	P.V.P. – 5890
SOCCER	P.V.P. – 5990
STREET FIGHTER II	P.V.P. – 4990
STREET RACER	P.V.P. – 4990
TETRIS ATTACK	P.V.P. – 4990
TETRIS BLAST	P.V.P. – 4990
THE LEGEND OF ZELDA	P.V.P. – 5990
TITUS THE FOX	P.V.P. – 3990
TOSHINDEN	P.V.P. – 5890
TOY STORY	P.V.P. – 4990

OFERTAS GAMEBOY



Título	Precio
DONKEY KONG	3.990
EARTHWORM JIM	3.990
INDIANA JONES	3.990
KILLER INSTINCT	3.990
SUPER MARIOLAND	3.990
SUPER MARIOLAND 2	3.990
SUPER MARIOLAND 3	3.990
THE EMPIRE STRIKES BACK	3.990

COMPLEMENTOS GAMEBOY



Artículo	Precio
HYPER BOY (OFERTA)	P.V.P. - 2.990
BOOSTER BOY	P.V.P. - 5995
LUZ NUBY	P.V.P. - 1.395
LUPA NUBY	P.V.P. - 1.395
ADAPTADOR CORRIENTE	P.V.P. - 1.495
LUPA+LUZ NUBY	P.V.P. - 2.595
HANDY TRAY (OFERTA)	P.V.P. - 495
BATERIA RECARGABLE	P.V.P. - 3900

VIDEO



Título	Precio
PACK DRAGON BALL	2.995
PACK DRAGON BALL Z	2.995
PACK DRAGON BALL Z Nº2	2.995
DB Z10 - LOS 3 GRANDES SAYANOS	PVP - 1.995
DB Z11 ESTALLA EL DUELO	PVP - 1.995
DB Z12 - GUERREROS DE PLATA	PVP - 1.995
DB Z13 ULTIMO COMBATE	PVP - 1.995
DB Z14 - UN FUTURO DIFERENTE	PVP - 1.995
GHOST IN A SHELL	PVP - 2.995
MORTAL KOMBAT	PVP - 1.995
NEW ANGEL 2	PVP - 1.995
SAILOR MOON	PVP - 1.995
SAMURAI SHOWDOWN	PVP - 1.995
STREET FIGHTER II V "LA SERIE"	PVP - 2.995
THE ART OF FIGHTING	PVP - 1.995

Título	Precio	Título	Precio
8 MAN AFTER	1.995	NEW ANGEL	2.495
CABALLEROS DEL ZODIACO	1.995	RANMA 1/2: GRAN GOLPE	2.495
DBZ1 LA LEYENDA DEL DRAGON XERON	1.495	RANMA 1/2: NIHAO MI CONCUBINA	2.995
DBZ2 LA BELLA DURMIENTE CASTILLO	1.495	SEX AND ZEN	2.995
DBZ3 AVENTURA MISTICA	1.495	STREET FIGHTER II - ANIMACION	2.495
DBZ4 GARLICK JUNIOR INMORTAL	1.495	TORPEDO	1.995
DBZ5 EL MAS FUERTE DEL MUNDO	1.495	U-JIN BRAND	1.995
DBZ6 LA SUPER BATALLA	1.495	UROTSUKIDOJI	1.995
DBZ7 EL SUPER GUERRERO SONGOKU	1.495	UROTSUKIDOJI II	1.995
DBZ8 LOS MEJORES RIVALES	1.495	UROTSUKIDOJI IV - EPISODIO 1	2.495
DBZ9 GUERRERO FUERZA ILIMITADA	1.495	UROTSUKIDOJI IV - EPISODIO 2	2.495
DRAGON PINK	2.495	UROTSUKIDOJI IV - EPISODIO 3	2.495
ESTAS ARRESTADO (1 Y 2)	1.995	VAMPIRE PRINCESS MIYU 1-2	1.995
MORTAL KOMBAT - ANIMACION	1.995	YU YU HAKUSHO	2.995



NEO GEO CD



CONSOLA NEO GEO CD +1 MANDO

Título	Precio
FATAL FURY 3 CD	4.990
SAMURAI SHODOWN II CD	4.990
ST. HOOP CD	4.990
SUPER SIDEKICKS 3 CD	4.990

SERVIPACK TRANSPORTE URGENTE

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SOLO 500 PTAS.*

ENVIO POR CORREO 300 PTAS.

- * PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
- * SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
- * PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
- * SOLO PENINSULA
- * BALEARES 1.000 PTAS

HB **RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A: "CENTRO MAIL". CAMINO DE HORMIGUERAS, 124. PORTAL 5, 5ºF. 28031 MADRID**

APELLIDOS ....

NOMBRE ....

DIRECCION COMPLETA ....

POBLACION .... CODIGO POSTAL ....

PROVINCIA .... TELEFONO ....

MODELO DE CONSOLA ....

Nº DE CLIENTE .... NUEVO CLIENTE ☐

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....

☐ ENVIO POR AGENCIA URGENTE ☐ ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO — GASTOS ENVIO ....

Precios válidos salvo error tipográfico hasta 31/01/97 o fin de existencias — TOTAL ....

GANADORES NINTENDO 64

Como recordaréis durante los meses de octubre y noviembre, hemos incluido en el total de revistas de Hobby Consolas cincuenta cupones premiados con una consola Nintendo 64. A continuación podréis ver la lista de ganadores correspondiente a cada mes.

GANADORES CORRESPONDIENTES MES OCTUBRE:

Rubén Hermida Rodríguez	Madrid	Félix Higueras García	Barcelona
César González Cánabas	Madrid	Juan Ramos Perez	Castellón
Reinaldo Aznar Herrera	Las Palmas	Alvaro Guerrero Hidalgo	Madrid
Omar Pérez Yelmo	Madrid	Fco. Javier García García	Madrid
Eduardo Ruiz Pajares	Barcelona	Juan Pérez Puente	Madrid
Manuela Romero Alcobendas	Madrid	Jaime Miralles	Alicante

GANADORES CORRESPONDIENTES A NOVIEMBRE:

Guillermo Hernández	Badajoz	Alejandro Salgado Martín	León
José Gutiérrez Gil	Madrid	Miguel A. Aniño Prado	Barcelona
Alberto Jiménez Martín	Madrid	Miguel A. Pérez López	Madrid
Javier Sánchez Baus	Gerona	Miguel A.Blanco Pérez	Madrid
Antonio J. Muñoz Tomás	Alicante	Roberto Gutiérrez Solana	Málaga
Juan Fco. Castillo Martínez	Alicante	Pedro Concepción Herrero	Madrid
José González Montenegro	Madrid	Juan Fco. Andrés Ferrer	Valencia
Esther Raya Escobar	Madrid	Marc Piñol Arall	Barcelona
Margarita Mayoral Rueda	Madrid	David Arráez Ramón	Alicante
José María Fresno Jurado	Barcelona	Carlos Picaba Romero	Sevilla
Iñaki Sánchez Orbegozo	Guipúzcoa	José García Esteban	Madrid
Hector Hernández Ortíz	Madrid	Roberto Casanova Canabes	Alicante
Pedro Maza Domínguez	Cádiz		

Y a continuación, de entre todos cupones no premiados y que nos enviaron los dos cartones correspondientes al sorteo, estos son los ganadores:

Joan Martín Vilanova	Gerona	Miguel Cortés Serrano	Barcelona
Marcos Alcalá Gonzálo	Barcelona	Santiago González Guijarro	Sevilla
Fco. Manuel Díaz Rojo	Tarragona	Javier López López	Murcia
Joan Tuxuera Mimbrú	Barcelona	Mario Durán García	Málaga
Diego Verón Ramos	Zaragoza	Aitor San Vicente Benito	Vizcaya
Juan Carreras González	Guipúzcoa	Juan Luis Pérez López	Jaen
Daniel Díaz Yañez	Madrid	Manuel Jiménez Jiménez	León
Jorge Casanova Callejas	Zaragoza	Nardi de la Mano Alexandre	Alicante
José Luis Arnay García	Castellón	Manuel Pérez Campillo	Alicante
Jose Luis Pérez Cruz	Barcelona	Juan Carlos Ojeda Usillos	Cantabria
Rubén Prieto Anguís	Madrid	Mario Quesada Furió	Barcelona
Sergio González González	Asturias	José Bengoechea Sánchez	Cantabria
Pedro Roruero García	Alicante	Gregorio López Oltra	Madrid
Daniel Martínez Martínez	Valencia	Pablo Enriquez Rodríguez	Orense
Jordi Mullor Barchín	Valencia	Antonio Pitera Madrid	Murcia
Manuel Herruzo Sánchez	Albacete	Enrique Laborda San Millán	Guipúzcoa
José Ontiveros González	Gerona	Felipe Preciado Menéndez	Burgos
José A. Cobo Mirasierra	Segovia	José Coll Espuni	Tarragona
Rafael Requeray Anguita	Madrid	David Franz Adam	Orense

GANADORES CONCURSO TUNNEL B-1

Cada uno de ellos recibirá una consola Sony Playstation y un mando Analog.

Ana Llorens Molina	Castellón
Francisco Alcantud Gonzalez	Barcelona
José Manuel Romero Carayol	Granada
Alexis Carbó Gallegos	Gerona
Carmen San Teófilo Medina	Salamanca

Este mes ponemos el mundo en tus manos

Gratis al suscribirte un año a Hobby Consolas



Competition PRO



Los pads de Fun Soft y Competition Pro te permiten realizar cualquier función de una forma sencilla e incorporan las funciones más avanzadas.

- MEGADRIVE: Autodisparo, Disparo Turbo, Función Cámara Lenta, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa, Multifunciones Turbo.
- SUPER NINTENDO: Autodisparo, Disparo Turbo, Función Cámara Lenta, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa, Multifunciones Turbo.
- SATURN: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve también para Audio CDs.
- PLAYSTATION: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve tanto para juegos como para Audio CDs.

AHORA AL SUSCRIBIRTE A HOBBY CONSOLAS POR UN AÑO:

- Te regalamos uno de estos estupendos control pads que en las tiendas cuestan 3.500 ptas.
- Recibirás cómodamente por correo los próximos 12 números de Hobby Consolas.
- Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, tú tienes tu revista reservada.

Aprovéchate de esta oferta - hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18. Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72 o contactarnos por módem a través de Ibertex en *HOBBYTEX# por el 032.

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

Y TODO POR

4.740 Pesetas

(12 números x 395 Pesetas)